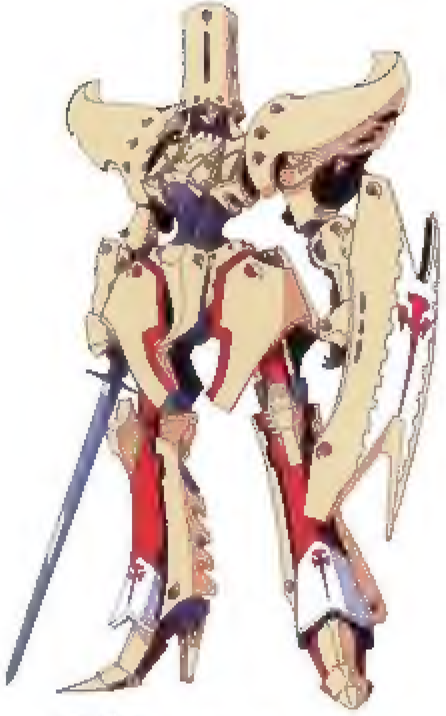
Fatima Fates
HUGTRANG

Fatima Fates
GISELLE

SMOKE WALLS

SMOKE WALLS



Mortar Headd
CROSS MIRAGE [M]

Mortar Headd
SIREN R

DOUGULUS KAIEN

"SPARK"
PICKING HARRIS

Mortar Headd
T-233

Mortar Headd
"PHANTOM"

POST CARD

The Five Star Stories

Mortar Headd SIREN R
Illustration by MAMORU NAGANO
Copyright © MAMI TOYSPRESS INC. All Rights Reserved. Printed in JAPAN

POST CARD

The Five Star Stories

Mortar Headd CROSS MIRAGE (M)
Illustration by MAMORU NAGANO
Copyright © MAMI TOYSPRESS INC. All Rights Reserved. Printed in JAPAN

POST CARD

The Five Star Stories

Mortar Headd "PHANTOM"
Illustration by MAMORU NAGANO
Copyright © MAMI TOYSPRESS INC. All Rights Reserved. Printed in JAPAN

POST CARD

The Five Star Stories

Mortar Headd T-753
Illustration by MAMORU NAGANO
Copyright © MAMI TOYSPRESS INC. All Rights Reserved. Printed in JAPAN

POST CARD

The Five Star Stories

Fatima Fates GISELLE
Illustration by MAMORU NAGANO
Copyright © MAMI TOYSPRESS INC. All Rights Reserved. Printed in JAPAN

POST CARD

The Five Star Stories

Fatima Fates HUGTRANG
Illustration by MAMORU NAGANO
Copyright © MAMI TOYSPRESS INC. All Rights Reserved. Printed in JAPAN

POST CARD

The Five Star Stories

"SPARK" PICKING HARRIS
Illustration by MAMORU NAGANO
Copyright © MAMI TOYSPRESS INC. All Rights Reserved. Printed in JAPAN

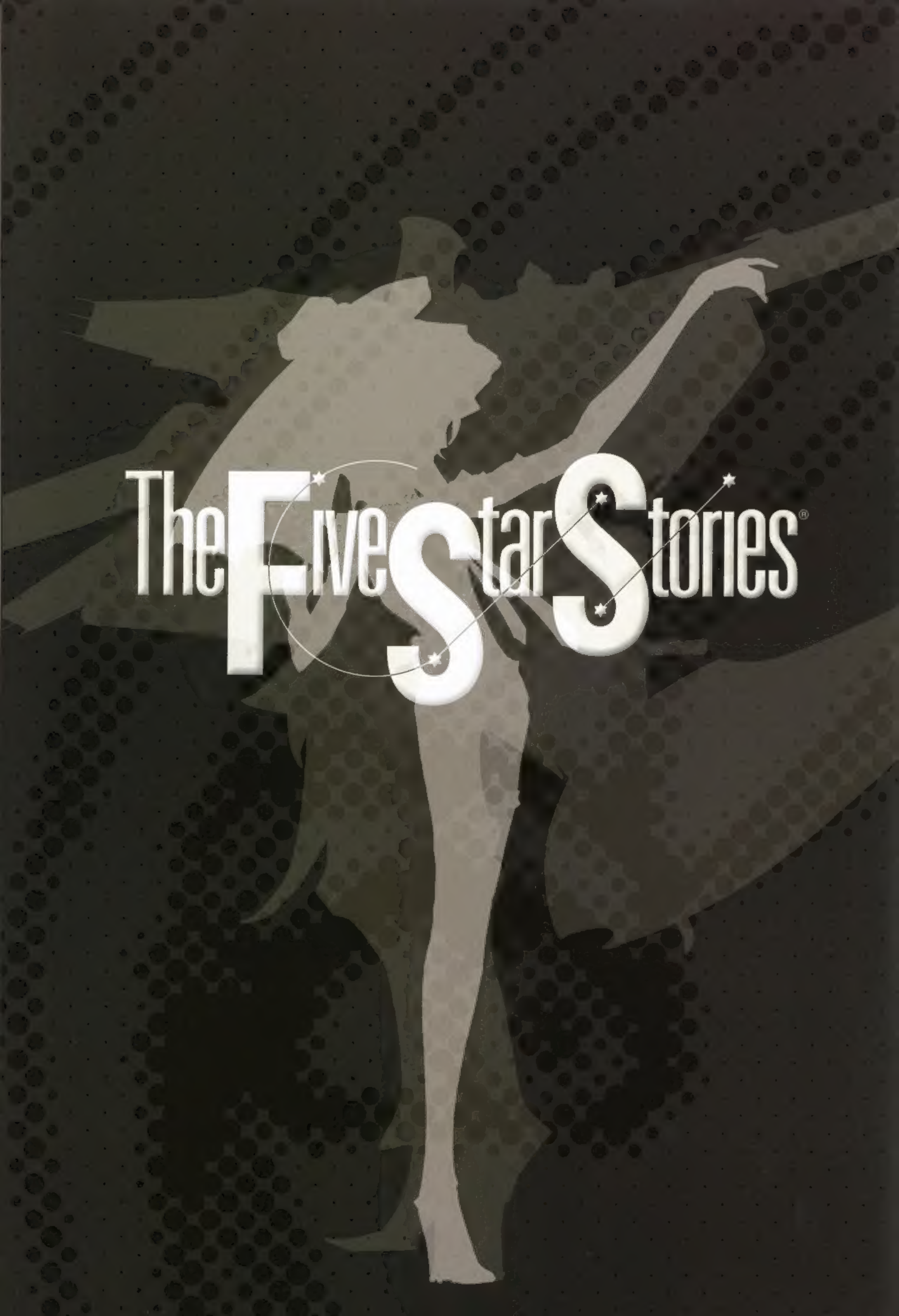
POST CARD

The Five Star Stories

DOUGULUS KAIEN
Illustration by MAMORU NAGANO
Copyright © MAMI TOYSPRESS INC. All Rights Reserved. Printed in JAPAN

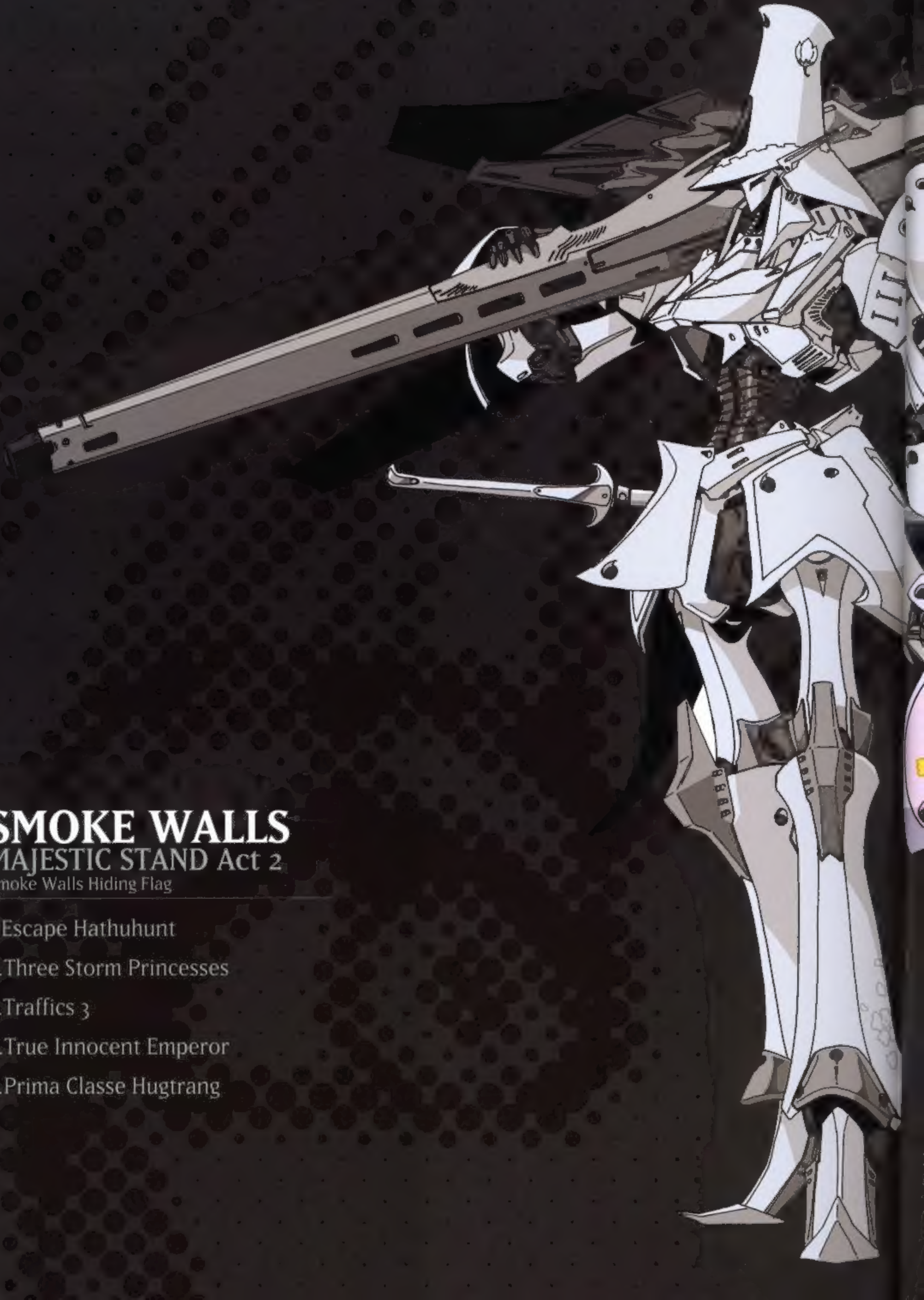
MAMORU NAGANO

SMOKE WALLS


The Five Star Stories®

She had been concealed by smoke walls
Majestic Stand has gone...

illustration and text by
MAMORU NAGANO



SMOKE WALLS
MAJESTIC STAND Act 2
Smoke Walls Hiding Flag

1. Escape Hathuhunt
2. Three Storm Princesses
3. Traffics 3
4. True Innocent Emperor
5. Prima Classe Hugtrang

MORTAR HEADD

Mortar Headd

CALVARY R

Developed by Amaterasu [illegible].
No Ezraser [illegible] machine, so it was not given the name of Cross Mirage

MHカルバリーR

Mortar Headd

"PHANTOM"

Black Phantom unknown flag and spec

MHファントム・黒

Mortar Headd

"PHANTOM"

White Phantom, unknown flag and spec

MHファントム・白

Mortar Headd

"PHANTOM"

Red Phantom, unknown flag and spec

MHファントム・スカーレット

Mortar Headd

CROSS MIRAGE [M]

[Male] type Cross Mirage driven by the Mirage knights

MHクロス・ミラージュ雄型

Mortar Headd

T-233

MH with unknown Fag, suddenly breezed into the battle of Nakakara in 3030

MHT-233

Mortar Headd

SIREN R

Hunter tuned MH. developed for the battle of
Majestic Stand by Fillmore
Only used by Kneue Sylt ss White group

MHサイレンR型

Mortar Headd

BERLIN Sr2

Co-cas' newest MH for Trio Knights, long-developed by Dr. Diamond and finally poured into the operation

MHベルリンSR2

Mortar Headd

GASTNESS TEMPLE

Bushingma MH driven by Kesage and Kaeshu,
developed by Dr. Diamond

MHガスト・テンプル

CHARACTERS

ERNIUTH Dai Gu FILLMORE 5

Emperor of Fillmore

フィルモア皇帝／エラニユース・ダイ・グ・フィルモア5

ABIEN HIETSAI
Command Director of Fillmore
アビエン・ヒートサイ

NAIAS BRüNHILDE
"Blanche Knight" of Fillmore
白騎士ナイアス・ブリュンヒルデ

GISELLE
Balanche's fatima, partner of Naias
ファティマ・ジゼル

GYANCY GALLA
Fd more. Kneue Syniss Wh te Group Leader
ジャンシー・ガラー天位騎士

SYNDRA
Corks fatima partner of Galla
ファティマ・シンドラ

NIO HATHLER
Arcanna Knight
ニオ・ハスラー

KRAKENBEAL MEJOJO

King of Mejojo

クラーケンベール・メヨーヨ

MADORA MOIRAI

L'Hyper Chevalier de Rose

薔薇の剣聖マドラ・モイライ

BELKUT
Koop's fatima, partner of Madora
ファティマ・ベルクト

"SPARK" PICKING HARRIS

Mirage Knight No. X Left

スパーク

KRAKALINE
Ballanche's Fatima, partner of Spark
ファティマ・クラカライン

KIRIHIME

Sakurako's fatima, partner of Tryton

ファティマ・霧姫

OCHESTRO
Zirk's Fatima, partner of König
ファティマ・オキストロ

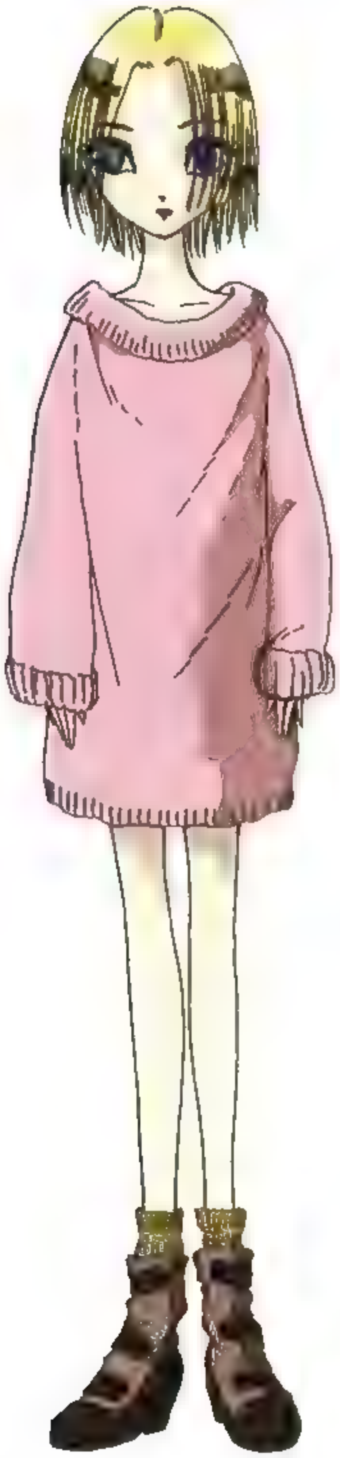
JOE JID MATORIA
Knight of Bachtgma
ジョー・ジィッド・マトリア

NINARIS

Koup's fatima, partner of Jid

ファティマ・ニナリス

DOUGULUS KAIEN
L'Hyper Chevalier de Five Star Stories
Died in 3030
剣聖ダグラス・カイエン



MAGDALL ATOLL
Empress of Atoll Daughter of Kaien
マグダル皇女

AISHA CODANTE
Queen of Roumer the dependent country in AKD
Mirage Knight No. 11
アイシャ・コーダンテ

HAIRD GROVER
Hathuha, Guard of the empress of Ato I
ヘアード・グローバー

CORONA
Sakurako's fatima, partner of G ra
ファティマ・コロナ

Dr. DIAMOND NEUTRAL
Fatima & MH Meight and also the Knight of AJGE
Dr.ダイアモンド・ニュートラル

DUKE LAND
Raundwaund Land Spacorn of AKD
ランド公爵

TISPHONE

Ballanche's Fatima, partner of Land

ファティマ・ティスホーン

NONNA STRAUß

Lead Commander of Kbarcan
Fate of Law "Mercy Nonna"
クバルカン最高司令官ノンナ・ストラウス

LAPIS

Ba lanche s fatima, partner of Nonna

ファティマ・[illegible]

MUSE van REYBACK
Incoming Pope of Klbarcan
Cardinal of Klbarcan
ミューズ・ヴァン・レイバック枢機卿

SSIZZ
Balanche's fatima, partner of Mose
ファティマ・[illegible]

HUGTRANG
ファティマ・ヒュートラン

NATRIUM "XING" SAKURAKO
Fatima Meight
星桜子

ENTER EMPIRE FILLMORE

皇帝の選出は元老院の議会により数名のリストから会議で選出される

フィルモア帝国は広大な国土と強大な国力を持つＡＤ世紀から続く最も古い国家である。

帝国は皇帝、元老、軍事、議会、司法の５権に分かれているが、権力の上でも皇帝の発言意向は何よりも強力なもので、その他の組織は基本的に従属する。なかでも元老院は帝国貴族もしくは帝国の中枢とも呼べる組織で、皇帝の選出から皇帝の権力を維持していくための特別なものである。実際の行政、軍事にはほとんど関わらないが、彼らの意向が皇帝を通して帝国の意向となることは事実でもある。だが、元老院のその組織運営は専制君主システムというよりは企業の株主総会、取締役会に最も近いものである。事実フィルモア帝国は帝政国家というよりは財閥企業に近い専制君主と民主国家、そして国際企業の長所をうまく融合することによってこその権力を維持してきたのだ。これらは国家というシステムが何度も破綻しているジョーカー星団ならではのシステムなのであろう。

通常帝政もしくは専制君主国家では軍事権は支配者直下であり司法のように独立しているが、フィルモアでは軍事権は内閣の下に置かれ、民主国家同様、軍部の独走を排制するシステムとなっている。

また、すべての権力から完全に独立している司法権は通常の最高裁判所、軍事裁判所の他に貴族裁判所と星団法裁判所がある。このふたつの司法はさらにジョーカー星団司法権によって最終決断を仰ぐことがある。地球でいうところの国際裁判所のようなものである。だが、完全独立している司法権もやはり皇帝の下に置かれ越権可能である。これは司法的に処理されるべき犯罪、問題であっても国益のために司法を無視しなければならないときなどに行使される。ケイ・ノスティーンの犯罪や、人畑がしょっちゅう行なっている星団法無視の采配などがそれに当たる。重犯罪者ばかり集めたミラージュ騎士団ノ翼などその最たるものだ。単行本第○巻でミースが悩んでいたのもこれだ。だが、これらの越権行為が慎重で冷静な判断から行使されなければならないのは当然のことだ。

フィルモア帝国構成図の右にある怪しげな組織、帝国老人クラブはその名の通りでまったくなんの権力も持たない、しょうもない集団であるが、実はこちらこそが帝国の真の司法府ではないかとの噂もある。と言われてるに所属する老人たちは憶えていているだけなのかもしれない。剣聖ダグラカがここへの加入を要請されているが、彼女はガンとして断わり続けている。「お前たち女性の気持ちを分かっていない」この機関の運営予算はフィルモア皇帝のお小遣いから捻出されているらしい。ひと月５千円。

皇帝の選出は元老院の議会により数名のリストから会議で選出される。少年の面影を残したダイ・グが新皇帝に選出されたのは、若き皇帝による帝国組織の浄化と帝国民の期待によるものであろう。もちろんダイ・グが皇帝としての人格を持っていたこともあるが、帝国老人クラブのくたばりぞこないどもが一番お小遣いをくれそうな人物を皇帝に推したとの噂は絶えることがない、とほほ。

なおダイ・グの「エナニュース」とは戴冠時に与えられた皇帝名で、歴代のフィルモアの名を持つ皇帝と区別するためである。「ダイ・グ」はフィルモア一家ダイ・グ家の家名。ダイ・グ家の家督を相続した者が名を受け継ぐ。最高時執政役であったトラはトーノ家の家督を継いでいるということだ。摂政は元皇帝フィルモアの后であったため摂政ダイ・グ・フィルモアが正式名称だが、その称号は持たない。

皇帝直下の騎士団

フィルモア帝国の騎士団は大まかに帝国騎士団と皇帝直下の騎士団に分かれる。

皇帝直下の騎士団は議会、軍部の決定を待つことなく皇帝単独の意思で動くことができる。主に皇帝出陣の時や皇帝勅命の時であり、直下に置かれる騎士団は「ノイエ・ノルチス」「騎士団」と「アルカナ・ナイト」である。

魔導大戦では新皇帝ダイ・グの戴冠と、きな臭くなってきた星団の情勢に合わせてMHと騎士の大幅な増強がなされた。それに伴い、若き皇帝の供回りが増えることが予想され、ノイエ・ノルチス（騎士団（通称白ダイ・ファ））が新設された。当時黒ダイ・ノ団長であったダイ・ミンガナーが団長に就任した。

この騎士団はその強力さ故、他の騎士団やさまざまな戦場に火消し役として単騎から数騎に分散して投入されることも多々ある。皇帝直下ではあるが、実際には帝国議会の切り札として運用されていることも確かだ。

アルカナ・ナイトは元老なる皇帝の側近騎士団で帝国議会の決定より動くことはまずない。皇帝の勅命によりすべての機関から独立して行動することが許されている。

皇帝代理騎士は本来皇帝そのものであり、または皇帝の代理騎士として皇帝とほぼ同等の権限を持つが、現在の代理騎士ケイ・ノステインは議会の下にも置かれ、議会の意志によって投入されている。

帝国騎士団

帝国を代表する騎士団「ノイエ・ノルチス」は帝国騎士団の頂点にあるエトート騎士団で、通常90名の選任された騎士がMHサイレンを駆る。

魔導大戦では大幅に戦力が強化され、ノイエ・ノルチスの定数は倍以上になった。ノイエ・ノルチスは前騎士団のブラウマイクによって統制され、本宮を警護する一部騎士団を筆頭にお馴染みの３つのグループに分かれている。各騎士の技量はさておき、帝国最強の戦力を誇るのはこのノイエ・ノルチス白騎士団である。

帝国を代表するノイエ・ノルチス以外にも通常の帝国騎士団がある。これらの通常帝国騎士団は帝国の各地に配備され、さまざまな運用がなされている。この中にはサイレンを使用する騎士も若干存在するが、各騎士が使用するMHは多彩である。この帝国の通常騎士団もサイレンの廉価版とすべきだという意見が何度も出ているが、サイレンのあまりの高価さと製造の難しさからいまだに実現していない。

ヒュートサイは事実上引退しているのだが、後任がいないためにダイ・グの戦術指南として騎士団長官の座に留まっている。

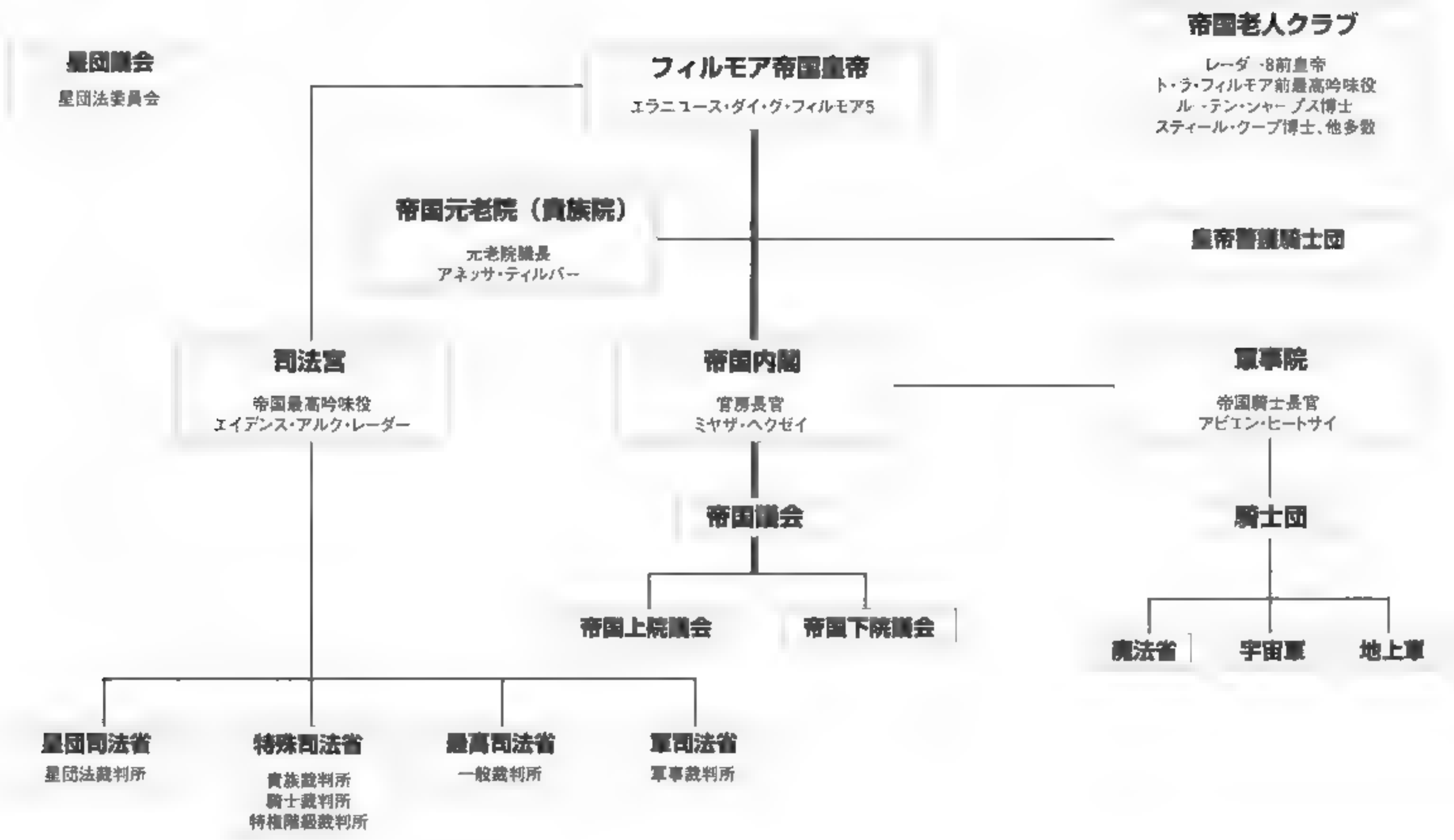
構成図で見るとわかりにくいが、騎士の指揮系統は以下の通り。

ダイ・グ
↓
ヒュートサイ、ブラウマイケ
↓
アルカナ・ナイト
↓
ノイエ・ノルチス
↓
帝国教導騎士団
↓
帝国各騎士団

アルカナ・ナイトのトライトンは王家の一員のためイクよりも地位は高いが、命令系統ではイクの命令が優先する。同じくフォ・ヤクーとはノイエ・ノルチスより上にいるが、立場的にはノイエ・ノルチスと同格の扱いとなっているようだ。もちろんケーニヒ「と」は経験も豊富だし、エースでもあるのであらゆる騎士から尊敬されているのは確かである。

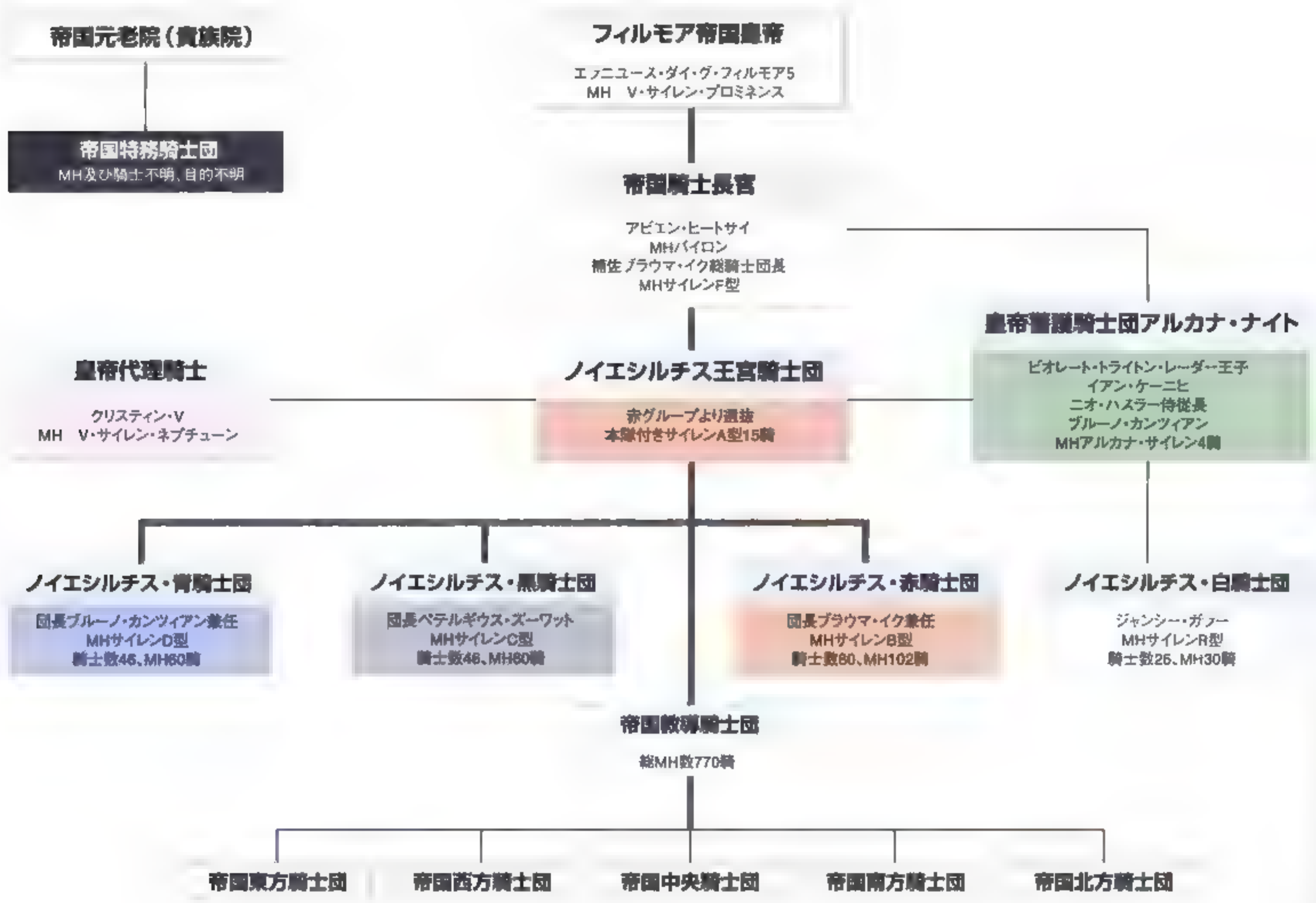
EMPIRE FILLMORE

◎フィルモア帝国構成図



FILLMORE KNIGHTS

◎フィルモア騎士団構成図



魔導大戦が勃発し、新皇帝には前代未聞のフィルモア帝国の命運をかけた指令が出された

エラニュース・ダイ・グ・フィルモア5

フィルモア帝国238代皇帝。レーダ前皇帝の意向により帝国元老院にて帝国皇帝選出会議が開かれ、若きダイ・グ家の少年が新たな皇帝となった。選出された理由の筆頭に来たのは騎士であり、若いことだった。これは70年代末期より星団各国で国家代表クラスの世代交代がすさまじいスピードで行なわれ始めていたこと、またバハトマ魔法帝国の台頭により世情が非常にきな臭くなることが予想できたことなどであろう。皇帝の若さに期待するのは老獪な政治ではなく動き始めた時代に対応できる若く破天荒な政治である、という世論の期待。それを元老院は認め、帝国民が容易にこの新皇帝を支持すると読んだためなのであろう。魔導大戦が勃発し、この新皇帝には前代未聞のフィルモア帝国の命運をかけた指令が出された。それを知るのは元老院の一部とこの新皇帝のみ。側近のトライトンやヒートサイすら知らぬことなのである。

アビエン・ヒートサイ

皇帝の実質的な戦術指南役であり、また皇帝に助言、苦言などを呈する役目も持っている帝国の家老的存在である。また帝国の筆頭騎士であり、高名な刀匠でもあるヒートサイは星団でも名高い人物である。現在は一線を引退し、権限は弱まっているものの帝国で最も人望のある人物であることに変わりはない。

エイデンス・アルク・レーダー

帝国の司法の最高吟味役であるエイデンスは、レーダー家の重鎮でアルク家当主の一族である。帝国最高吟味役とは通常の民事、刑事にはほとんど関わらないものの、帝国の司法の管理、重要決議の審判、議会の決議の審判など帝国の動向を左右する決議において吟味する役を持っている。この中にはもちろん越権、超法規的措置なども含まれる。そして皇帝の審議を元老院で開く権利も持っている。皇帝にとってはやっかいな役職なのである。

アネッサ・ティルバー

ティルバート家女王。帝国中枢であるト家の最高幹部で、皇帝を動かす元老院を取り仕切る元老院議長である。元老院はほぼすべての機関から独立しているため、帝国内でもその実体を知る者は少ない。民事、軍事にはほとんど関わっていないが、皇帝を動かす最も強力な機関であることに間違いはない。皇帝や帝国の知らないところで様々な動きを行なっているのがこの元老院議会である。大部はト家の元老院を自在にコントロールしているが、フィルモアでは皇帝すらこの元老院議会には一目おかざるを得ない立場にある。会社でいうところの取締役会である。魔導大戦でもこの元老院議会が独自に動いているといわれるが、基本的には帝国の指針を管理しているところであるともいえる。元老院議会は36名で構成され、エイデンスやヒートサイ、引退したト・フィルモアやダイ・グ自身もこの元老院議会メンバーである。

ミヤザ・ヘクセイ

帝国議会を取り仕切る官房長官。専制君主制のため、大統領や首相クラスは存在しないが、官房長官がほぼその役目を背負っている。武門出身だがレーダー家の時代より議会における自身の勢力を拡大し、その発言力は日々強まっている。慇懃無礼な男で、皇帝にすら皮肉を言ってのけるその態度は自らの力を確信しているようでもある。帝国内部の新たなる脅威として彼を警戒している者は多いが、貴族院などにはうまくつるんで自分の権力を拡大しようと接近する者も多い。また、内抗持ちのクリスティンを「とあること」に巻き込もうと画策しているようである。

ニオ・ハスラー

ハキンラカン帝国のエラルド島にあるハスラー・アーキロン家の出身。ダイ・グの皇帝選出と共にエラルドを離れ、フィルモア入りした少女。ダイ・グには幼い頃より側近として仕えてきた。フィルモアでの役目はもちろん騎士としてのインペリアルガード、アルカナナイトが最大の職務であるが、皇帝侍従長としての権限も与えられ、絶えず皇帝を気にかけている。彼女だけでなく侍従たちは命に代えて皇帝を守ることを第一としている。侍従は男女合わせて十名ともいわれるが、その中には将校としての教育を受けた者や騎士もいる。なぜニオたんが一つ編みなのかは不明。たぶんダイ・グが似合ってるとか適当に言ったのでえんえん髪型を変えないものと思われる。けなげ。また、ニオ本体にはとんでもない秘密があるが、それが本編に登場するかどうかは未定。

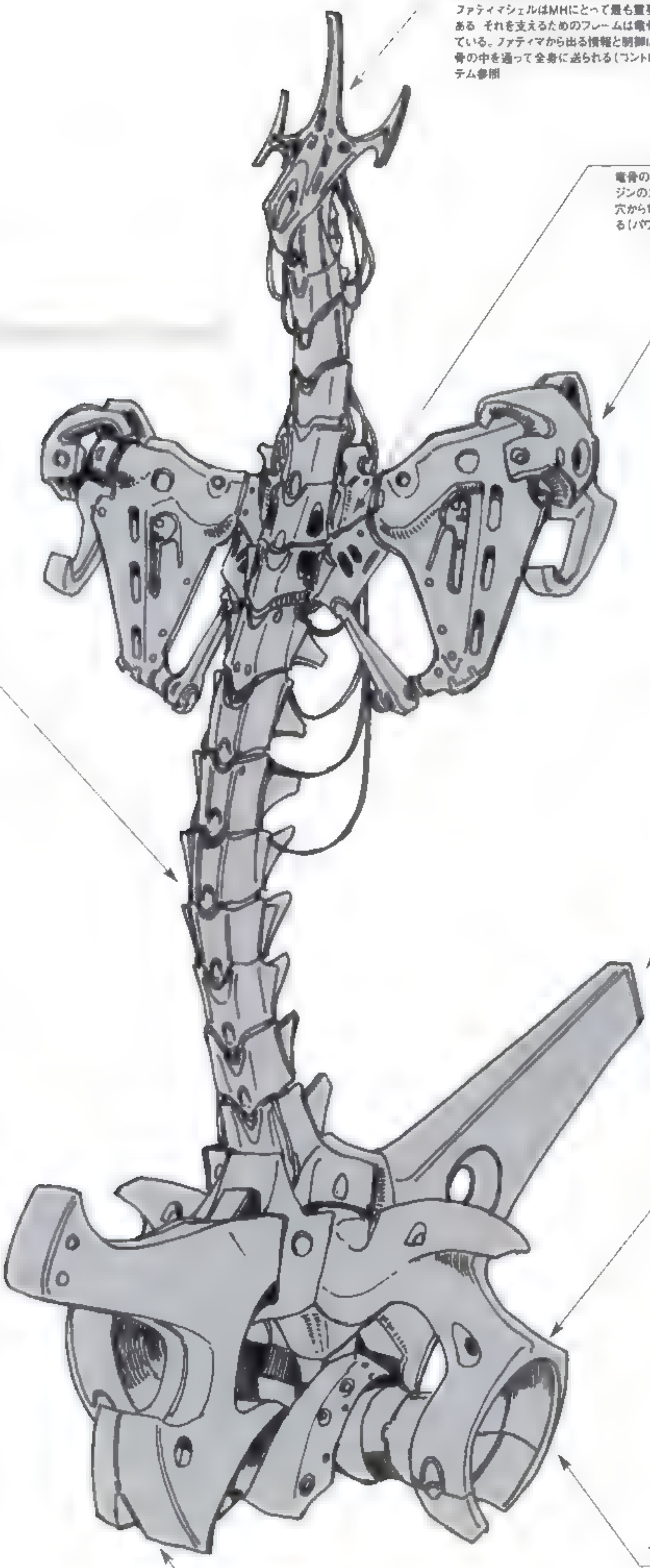
EYDENCE ARK LADER
Imperial Supreme Judge
エイデンス・アルク・レーダー

MIYAZA HECZEY
Imperial Government Director
ミヤザ・ヘクゼイ官房長官

QUEEN ANESSA TILBER
Lord Chancellor of the Imperial House of Lords
アネッサ・ティルバー女王

INTERNAL STRUCTURE of MORTAR HEADD

竜骨・メインフレーム



Fatima Shell Installation Frame
ファティマシェル・セット・フレーム

ファティマシェルはMHにとって最も重要なものである それを支えるためのフレームは竜骨に直結している。ファティマから出る情報と制御はすべて竜骨の中を通って全身に送られる(コントロールシステム参照

竜骨の肩胛骨取り付け基部にはイレーザーエンジンのエネルギーバイパス導入口がある。この穴から竜骨を通ってエネルギーが各部に送られる(パワーマネージメントシステム参照)

Shoulder Blade
肩胛骨

非常に頑健な作りとなっており、両腕は鎖骨(別図 と組み合わさってしっかりと支えられている 腕を開く、剣を両手で持ち胸の前で構える、肩を上げるといった重要な動きを行なう

竜骨自体は各パーツの上下左右に反発性素材を使用しているために竜骨自体が腱筋システムなしで前後左右にフレキシブルに動く MHの基本的な胴体、ひねりなどはこの竜骨で行なっている もちろんサポートのためのダンパ とピストンは腹部に連結式のものがある。「駆動システム」のイラストを参照されたい

Bottom Counterweight
ボトム・カウンターウェイト

上半身と下半身のバランス調整のためのウェイトである MHが背中に副武装などを取り付けるときのアダプターにもなっているが、あまり使用されることはない

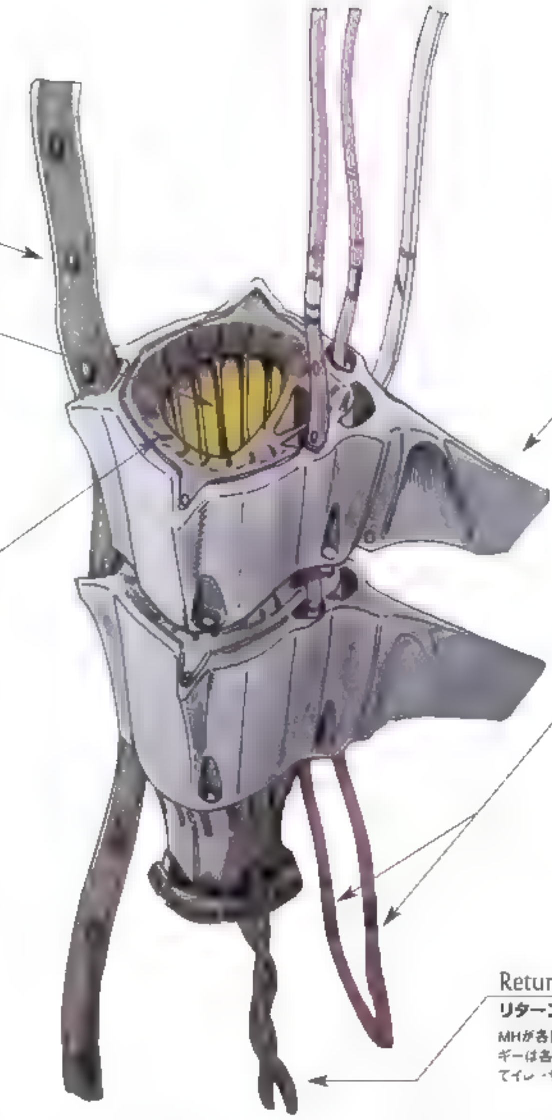
骨盤の張り出しなどはパワーピストンの支持架となる

Thigh Bone Pelvic Socket
大腿部骨盤

とてつもなく頑丈でMHのパーツの中でも単一パーツとしては最も重いパ ツである ボ ル状のジョイント内部にはダンパー充填リキッドが高圧力でシ ルされている 動力は内蔵されておらず大腿部関節のみの役割に専念している

Underframe
アンダーフレーム

骨盤と竜骨を支える巨大なブロックパーツ 各パーツとのカム状の組み合わせによって非常にフレキシブルに可動する また、腰の装甲パ ツの取り付け基部も兼ねている 頑丈だからだ



竜骨内部

構造図で使われているのはフィルモア帝国のサイレン

MHの内部構造がどんな構造になっているのかというのは今までわかりやすいまとまった形では発表してこなかった。そのためにMHのエンジンがどこにあるのか、フレームとはいったい何を指しているのか、関節の概念はいったいどうなっているのかなど、具体的にわかりづらかったという人も多いだろう。

今回はMHの基本的な構造を

「メインフレーム」
「関節及び駆動システム」
「動力部とマネージメント」
「コントロールシステム」

の4つに分けてなるべく判りやすく解説していく。

本来この手の解説ならば最初にパワーシステム、つまりエンジンから始めるべきなのだが、それを先に述べてしまうと肝心のどこがどうなっているのか?」という構造が判りづらくなるため、プラモデルを組み立てていくような感じで読んでいただければと思う。

とりあえずこれを読めばコクピットがどういう状態でどこに収まっているのかとか、装甲をばらしていくとどんな風になっているのかとか、劇中でたびたび登場するであろう騎士側のコクピットにファティマがちょこんと座っていたりするとかなどの謎が理解していただけるのではないかと思う。

なお、構造図で使われているのはフィルモア帝国のサイレンである。

MHのフレーム=竜骨

MHに関して最もよく聞くことのひとつが「フレーム」という言葉だろう。フレームとはMH内部の骨格のことで、堅牢で頑丈な背骨のようなパーツと両腕の取り付け軸となる肩(肩胛骨と鎖骨)、多大な衝撃と全重量を支える腰基部のことを指す。

この巨大な背骨と肩・腰部を「フレーム」と呼び、「竜骨(キール)」と総称される。船舶の船底の真ん中を貫いている竜骨と同じ意味である。

MHでは関節可動部と骨格をまとめた状態を「外骨格状態(セッティングフレーム)」と呼ぶが、装甲を兼ねていることからソープなどは一次装甲と呼んでいるはずである。単行本第?巻の組み立て途中のヤクト・ミラージュが一次装甲の骨格状態である。そのために両腕や両脚はフレームの範疇には入っていない。

MHでいうフレームとは竜骨のみを指し、この竜骨の長さによってMHのサイズが決定される。

ハスハのA・トールやこのサイレンなどはMHの中でも最も長く太い竜骨を持つため、大型フレームを持つMHと呼ばれる。この竜骨の長さは各マイトが決定するので、まったく統一されていない。逆にエンゲージなどは相当短い竜骨を持つために小さなコンパクトな騎体となっている。

レッドミラージュなどは少し大きめの竜骨を持つが騎体全高はエンゲージとあまり変わらない。レッドミラージュの太い竜骨は2発のツインイレーザーバイパスを内蔵しているからである。

大きなフレームを持つから背の高いMHができると単純にはいえないのである。

フレームのセッティング
~チーター型とライオン型

フレームのセッティングは野生動物によく例えられる。背骨の頑丈さはそのままその動物の筋力、運動性に影響する。小柄なチーターが体に似合わない太くて大きな背骨を持っているのは、あの瞬発力による四肢の筋力と衝撃を受け止め、小柄な体でも時速100キロ以上のスピードで走れるようにするためだ。

腕力と大きな顎を武器とするライオンならば、チーターのように時速100キロ以上で走ることはできないかわりに前肢の筋力と大きな顎でチーターが狩ることのできない大きな獲物を捕らえることができる。

MHは背骨による骨格を1軸としているので、このセオリーがほぼそのまま当てはまることになる。

相対的に装甲状態と自重に対して太めの竜骨を持つMHは「チーター型」、装甲と自重に対してバランスよく竜骨が収まっているものは「ライオン型」と呼ばれる。

チーター型のセッティングは柔軟性とスピードに重点を置き、最終装甲である外見もほっそりしている。コーラスのエンゲージシリーズやエレクトロナイツのカイエンなどが代表格であろう。このフレームは非常にパワフルで軽快な操縦性を得られるが、ライオン型のような柔軟な装甲バリエーションは望めない、つまり汎用性に欠けてしまうという欠点も持つ。

ほとんどのMHがライオン型のセッティングを採用し、その割合は?AMHを始め、黒騎士、ベルリン、アシュラ・テンプルを代表とするテンプルシリーズなど約8割以上のMHが占める。ライオン型はパワーと安定性を両立させ、その装甲差による設計も比較的容易にできるため、MHの正常フレームセッティングともいえる。

これらのセッティングは四肢や胴体部の駆動システムのパワーセッティングにも大きく左右されるが、竜骨そのものが太いか細いとかというわけではない。

あくまで最終的なフレームのパワーバランスでチーター型とかライオン型と呼ばれているだけである。チーターのように時速100キロ以上走り、ライオンのような顎と腕力を持ったフレームを設計しようとすればどちらの特性も共倒れになる。これはエンジンパワーと装甲重量に相当したパワーを出すために強力なエンジンを搭載すればフレームに負担がかかり、耐久性と信頼性が失われるからだ。そのフレームに耐久性を持たせるためにエンジンパワーと竜骨の駆動システムにはマネージメントを重視すれば柔軟性とスピードは失われ、その負担を軽くするために装甲と装備が軽くなっていく。このバランスが非常に難しいのだ。

速く走ればいいとか、速く飛ぶことができればいいというのが目的ではないため、いつもマイトを悩ませることになる。機動性と防御力、そして攻撃力をどこで調整するかということなのだ。

サイレンはこの許容範囲が非常に広く、このバルカナ・サイレンからほぼそのまますべてのアプチャーシまですべてがサイレンと呼ばれるのはこのメインフレームが同じだからである。

逆にいえば装甲のお化けのようなアルカナ・サイレンを軽快に動かし、その重量と重量による慣性衝撃を平気で受け止めるだけの圧倒的な余裕、ネプチューンの質量による攻撃ダメージではなく速さによる攻撃ダメージを繰り出しても耐えてしまう柔軟性が、サイレンのフレームは超一流といわれる所以である。

新型MHであるファイアムはこのフレームの作りが重装、兵装補機簡略型となっている。サイレンのような豊かなバリエーションを生み出すことはできないであろうか。汎用型と駆逐型程度の展開は可能である。しばらくはサイレンと併用されていくだろう。

頭部には眼球と外部情報収集のためのスキャナくらいしか内蔵されていない

竜骨を統合するジョイント部

頭部ジョイント(頸骨)

頭部は人間の頭蓋骨と同様に後頭部から頭頂までをメインフレームの背骨が突き通り、固定している。頭部と首は鎖骨とのジョイントで上下左右に動く。

ほとんどのMHに見られる、首から胴体にかけてセットされている1本のメインシャフトは人間と同様の動きを持ち、顎を引いたり、首を傾けたりと非常に複雑な動きを再現する。

MHの頭部自体には眼球と外部情報収集のためのスキャナくらいしか内蔵されておらず、最も大切な人脳は「ファティマ」であり、ファティマ・コクピットは「ファティマ・マイカル」と呼ばれる頑丈なカプセルに組み込まれている。首を左右に振る場合は2本のシャフトが前後に違い動き部を横に向ける。

肩ジョイント(肩胛骨)

両腕は首の付け根の肩胛骨一のメインフレームに取り付けられ、肩胛骨、鎖骨、上腕部のパワーシリンダーとリンクして連動する。MHはオモチャのロボットのように腕が胴体に1本のシャフトで差し込まれてくるくると回転する動きはしない。人間と同じように肩そのものが上下動して腕の上げ下げをする。

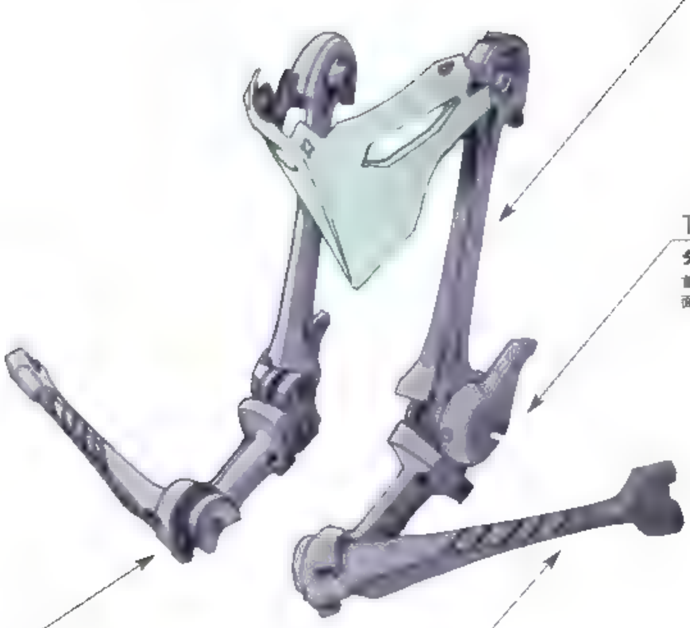
腕の胴体部への取り付けは深く、肩胛骨と鎖骨にリンクし、上下2本の太いアームで取り付けられている。このアームが交互に動いて前後左右に上腕部を動かしている。主軸となるのは人間と同じく肩胛骨である。ここが壊れると腕が動かなくなるが、コクピットのすぐ脇にある鎖骨と最も堅牢な背面装甲に覆われた肩胛骨を破壊するのは至難の業である。

また、肩胛骨はその堅牢さ故にそのまま外部に露出しているMHも数多くある。まずここを破壊されることはないからだ。

この肩胛骨と鎖骨の間に「イレーザーエンジン」のエネルギー変換を行なう「フィクションインタービン」が内蔵され、タービンの発熱を背中の肩胛骨の上から出している。ここは後述の「エンジンと出力マネージメント」を参照されたい。

自分の腕を動かし、首の鎖骨と肩胛骨がどう動いているか触って確かめてみてほしい。MHも装甲の中でそういう動きを行なっている。このことからだけでも、MHは装甲形状にガードされた外骨格的な動きをするわけではない」とおわかりいただけただろうか?

鎖骨と首



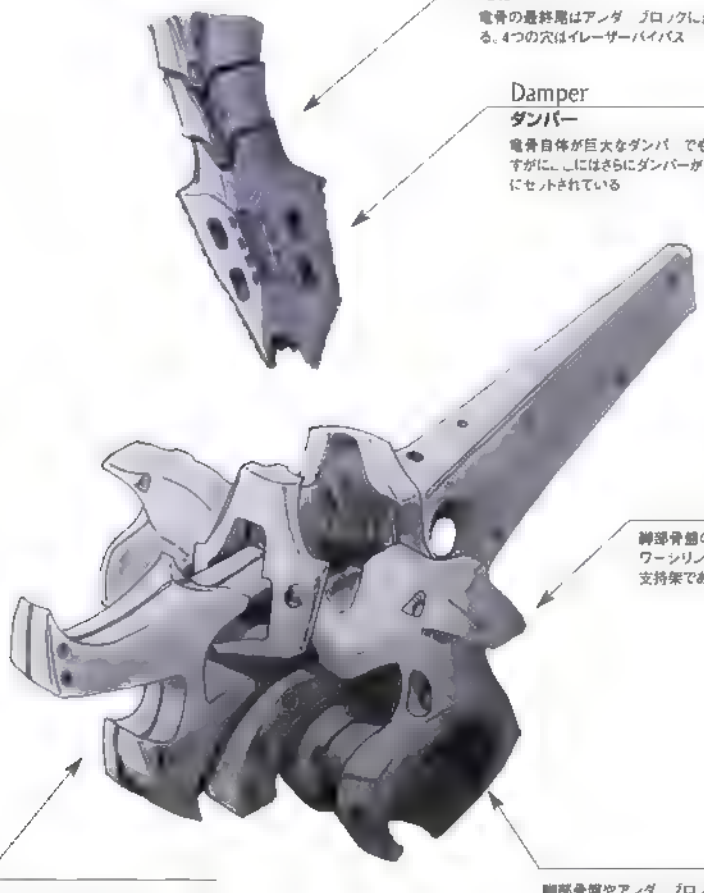
Neck Support Arm
ネックアーム
MHがアップになるときは必ずと言っていいほど目につく首の支持架、メインシャフトである。骨格そのものであるが下部はパワーシリンダーになっていて伸縮する。首の回転は2本のアームが前後に動いてほぼ人間の首の動きをトレースするが、真後ろなどは後方カメラがサポートする

Terminal Link
ターミナルリンク
首の基点となる軸受けで、竜骨の背面へとリンケージしている

Collar Bone
鎖骨
鎖骨は肩胛骨以外にも両腕部のパワーシリンダーと連動して動く。装甲という半外骨格を持つMHには鎖骨はそれほど重要なパーツではないとも言えるが、騎士コクピットの保護とこの鎖骨の真下にセットされているパワーシステムを守るガードフレームとしての役目も持っている

Collar Bone Torsion Bar Counter Tissue
鎖骨のトーションバー・カウンター・ティッシュー
鎖骨は微妙な動きを補佐するために、ねじれサスペンション(トーションバー)と反発腱筋を兼ねている。これらのおかげでMHは頭を右上方を見上げるなどという動きも可能なのだ

腰部アンダーブロックと骨盤



Mainframe Terminal
竜骨ターミナル
竜骨の最終端はアンダーブロックに深くセットされる。4つの穴はイレーザーバイパス

Damper
ダンパー
竜骨自体が巨大なダンパーでもあるのだが、さすがにここにはさらにダンパーが竜骨を囲むようにセットされている

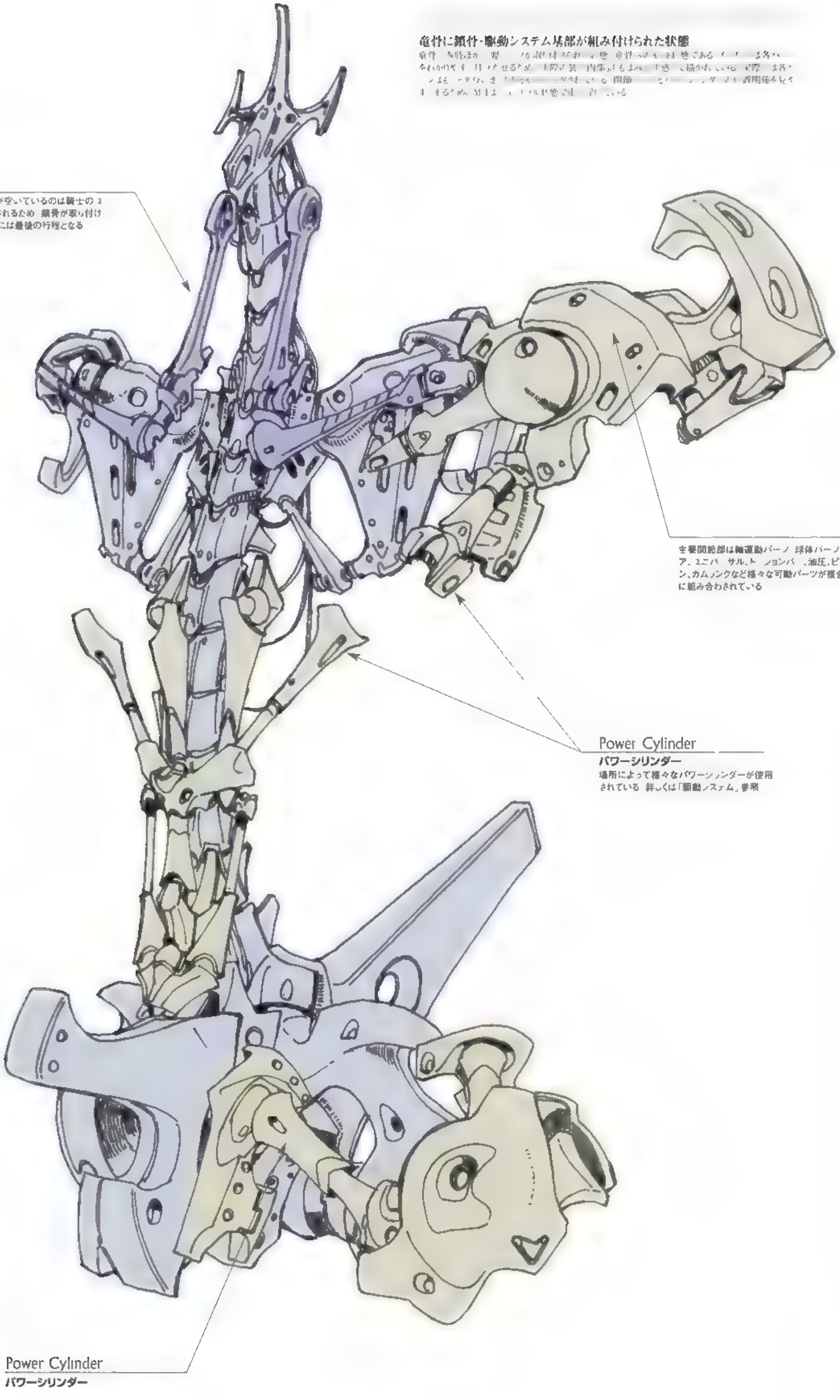
脚部骨盤の出っ張りなどはパワーシリンダーの基点であり支持架である

単一ブロックで作られていてもよさそうなブロックパーツであるが、いくつにも分割されているのはもちろん耐衝撃と動きのマージンを取るためである

脚部骨盤やアンダーブロックは基本的にはフリー状態でセットされている。油圧ダンパーが挟み込まれてはいるがノンパワーではフリー状態である。これらを動かすのは次の項のパワーシリンダーである

竜骨に鎖骨・駆動システム基部が組み付けられた状態

[illegible]



MHの動きはパワーシリンダーが瞬発的な速さで伸縮することによって生まれる

腱筋システム～関節と駆動システム

駆動システムは人間でいう筋肉や腱とほぼ同様の意味を持つ。MHではこれらを総称し「腱筋システム」と呼称される。腱筋システムで最も重要なのは両腕を動かす源となる肘腱骨内部のパワーシリンダー、胴体を屈伸させひねる腹部竜骨、そして脚部を稼動させるための大腿部パワーシリンダーである。

4000年以上の歴史を持つジョーカーのロボットにとって重要なのはこの3カ所であり、腕から先の手や指、膝やかかとは少し乱暴にいえば、とりあえず付いていればいい、というくらい。四肢の端末は強化され、ほぼ改良すべきものはないといわれている。

つまり指やかかとなどはフレームやハリ…によって影響されることがほとんどないということなのであろう。それほど余裕があるのだ。その証拠にMHはかかとを外してつま先だけになったり（「単行本第9巻スケーティング」）、かかとを降ろして大地に密着する（「単行本第…巻」）まで、のみのいなど、さらにはこ…して軽快に動き回るシャクトやシュペなど、四肢の端末は騎士やマイスターがその場の気分で好きなように状態を選べるほどバランスと強度が安定した部分なのである。

駆動システムとは実際にMHの腱やピストンを動かし、腕を伸ばしたり歩いたりするためのアクションパーツのことである。意外や意外、この駆動システムが実際どうなっているのかはまったく公表されていなかったのだ。MHの関節はモーターで動いているのか、各ピストンは何かで伸縮しているのかわからないという人も多かっただろう。長年やってきていても「あれ？」と思うような箇所が説明不足であったこと、改めて気が付く。

パワーシリンダー

ということで、MHの駆動はほぼすべてイレイザーエネルギー圧力による「反発運動」に依存している。

肘や膝の関節は回転運動するが、この軸がモーターのように回って動くわけではない。モーター駆動だと瞬間的な動きは不可能で、そのためのギアやカムが非常に複雑になる割には、瞬時に引っ込めたり猛ダッシュでジャンプしたりすることはとてもできない。

モーター駆動の軸運動とそれにカムを介したリンケージによる各関節の動きは「ウィーン・ウィーン」という非常に遅い動作しか再現できない。軸運動する関節部にそれなりの動力を与えようとすればそれに見合ったトルクを出すためにカムやギア、そうもな、大きな関節などが必要になるだろう。しその複雑になる関節にかかる荷重に絶対に耐えられないのだ。

例えを出して非常に申し訳ないが、かつてはやったオモチャのロボット大か…の軸運動による動きである。あれはあれでオモチャとしては非常に…であったと思うのだが、ここではあくまで軸動力の動きとはどんなものなのかの例えである。ごめん。

さて、MHの動きはパワーシリンダーと呼ばれる各ピストンが瞬発的な速さで伸縮することによって生まれる。例えるならばMHの各部にセットされている様々な形のシリンダーは自動車のエンジン内のような爆発力でピストンを伸縮させていると考えてもらってよいだろう。このピストンの動きはほぼ亜高速から非常にゆっくりまで自在にコントロールされる。シリンダーはイレーザーエネルギーがピストン・シリンダーを押し込むかによって駆動する。

瞬間的に腕を曲げたいのならば上腕部外側のピストンと前腕部外側のピストン内にイレーザーエネルギーが爆発的に送り込まれ、腕こぶを引っ込めるという動作を再現する。つまり人間の筋肉とほぼ同じような動きだ。もっともMHの関節とそれに付くシリンダーは人間のものよりも遥かに複雑になっているのでこれほど簡単な連動ではないが、理論的にはこういうことである。

逆に腕を非常にゆっくりと曲げたい場合は先の2本のパワーシリンダーに送り込まれるイレーザーエネルギーが小脈動状態で少しずつ送り込まれ、ピストンはゆっくりと伸びていくだけのことである。

これらのピストンを反対に縮める場合はといわれれば、つまり腕を伸ばす（筋肉と同じく今度は反対側の内側のピストンが伸びてそれの外側ピストンを押し上げるだけである。

パワーシリンダーは使用される用途によって何種類かに分けられる。「1方向だけに圧力を加えられる単相シリンダー」「シリンダーの中心を境に両側から力を加えることのできるダブル…的な対向性反発シリンダー」「シリンダーの真ん中から両方向に向かって圧力を加える双方向シリンダー」「1つ途中から股分かれ前後左右、別々の圧力を加えられる「Y型シリンダー」」「さらに双方向に力を1方向に加えられるV型シリンダー」

これらのシリンダーはイレーザーパワーを受け止めMHを駆動するためになくてはならないものである。

シリンダーは圧力を加えるためのピストン部、イレーザーエネルギーを爆発させる圧力ずかあり、シリンダー単体で…速の動きが可能なために、曲げダンパーのように曲げを送り込むためのポンプやコンプレッサー、モーター駆動のような軸運動をさせるためのモーター本体やギアなど補機類を一切必要としない。

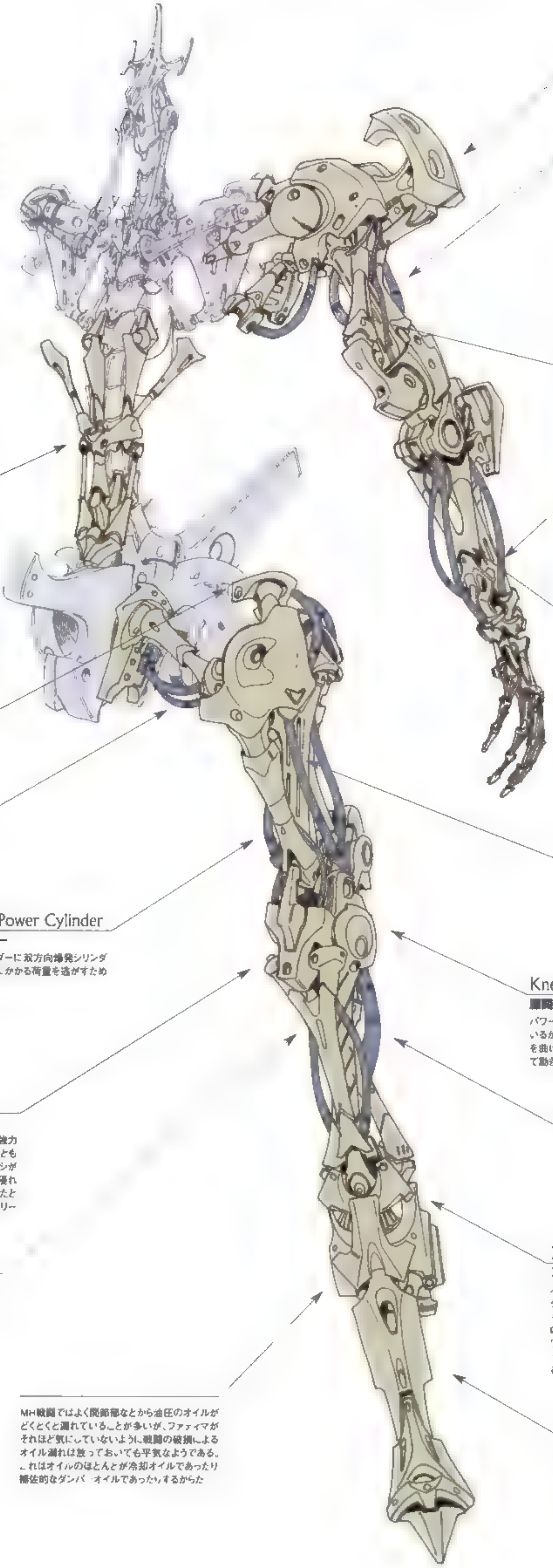
これらパワーシリンダーが駆動の主軸となっているために、モーターやダンパーは補佐的にしか使われていない。

MHがいつも出している「ヒュイーン」「ヒュイーン」という音は、このパワーシリンダーにエネルギーが送り込まれ、MHが[illegible]いく時の音である。複雑なシリンダーを持つこれらのパワーシリンダーは曲げる、伸ばす、引っ込める、突き出す、ひねる、回転するといった一連の基本動作をあらゆる速度で再現する。詳しくはイラストを見ていただきたい。

なお、首、肘脚背基部やかかとの基部、肘第2関節、手首などの各関節にはギアとカムによるモーター駆動も併用されている。駆動関節にはシリンダーが破損したときの予備動力、また各装甲の動きによるクリアランスを取るためにモーターが付けられている。

セッティングフレーム

[illegible]



肩の巨大なカバーを支え運動させるためのアーム

Energy Bypass
エネルギーバイパス

これらのチューブはパワーピストンに爆発的な瞬発力を与えるためにイレーザーエネルギーを送り込むバイパスである。戦闘によって破損する恐れのある場所にはなく、外部から見えているチューブがあるとしたらそれはリターンバイパスの方である（下図）

Single Phase Power Cylinder
単相パワーシリンダー

肘のカムを押し出して腕を伸ばす

Return Bypass
リターンバイパス

腕部からのリターンエネルギーをエンジンに送り返すバイパス。肩を通って竜骨に送られる。V・サイレン・ネプチューンはこの2本のリターンバイパスが外からも見えるが、ここを攻撃されてバイパスが破損してもリターンエネルギーのためにほとんど問題はない

前項でも触れているが、胴体部は基本的に竜骨が支え動きのほとんどを行なっているが、サポートムーブメントとして8本のパワーシリンダーがセットされている。これはスッカラカンの胴体部を補強する目的も兼ねている。ヤクト・ミラージュは胴体部に竜骨しかない

Y-Power Cylinder
Y型パワーシリンダー

前腕部を伸ばすパワーシリンダーだが、V型になって肘の両サイドにリンクしているのは肘から先を揺らすという動作を行なうため

Repulsion Power Cylinder
対向性反発パワーシリンダー

脚部を前に引き上げる動作を受け持つ。そのために反発性のパワーシリンダーとなっている

Wrist and Fingers
手首と指

手首と指はこの図では細かすぎて見えないが、膨大な数のパワーシリンダーがセットされている

Single Phase Power Cylinder
単相パワーシリンダー

足を開くためのパワーシリンダー

Main Shaft
メインシャフト

人間でいう大腿骨に相当。中には情報ケーブル、エネルギーバイパスが走っている

Two-Directional Power Cylinder
双方向パワーシリンダー

大腿部前部のパワーシリンダーに双方向爆発シリンダーが採用されているのは膝にかかる荷重を逃がすためと膝から下を蹴り出すため

Knee Joint Party
膝関節パーティ

パワーシリンダーは人間の筋肉と腱の双方の役目を担っているが、関節部は関節を曲げるという本来の役目の他に足を曲げる、伸ばす、ジャンプするといった動作の時に連動して動き、腱の役目をも担っている

Knee Block
膝ブロック

膝のブロックはMHの荷重を支えるために最も強力なダンパーシステムが組み込まれている。装甲とも連動するためにここを基点に数多くのリンケージが張られている。また、いくらパワーシリンダーが優れていても関節の重さを受ける時やしゃがみ込んだときには膝の関節のクラッチをいくつか切ってリリースしないと一連の動作は成り立たない

Return Bypass
リターンバイパス

脚部からのリターンエネルギーをエンジンに送り返すバイパス。腰を通って竜骨に送られる

V-Power Cylinder
V型パワーシリンダー

膝から下を曲げ、かかとを伸ばす役目を持つ

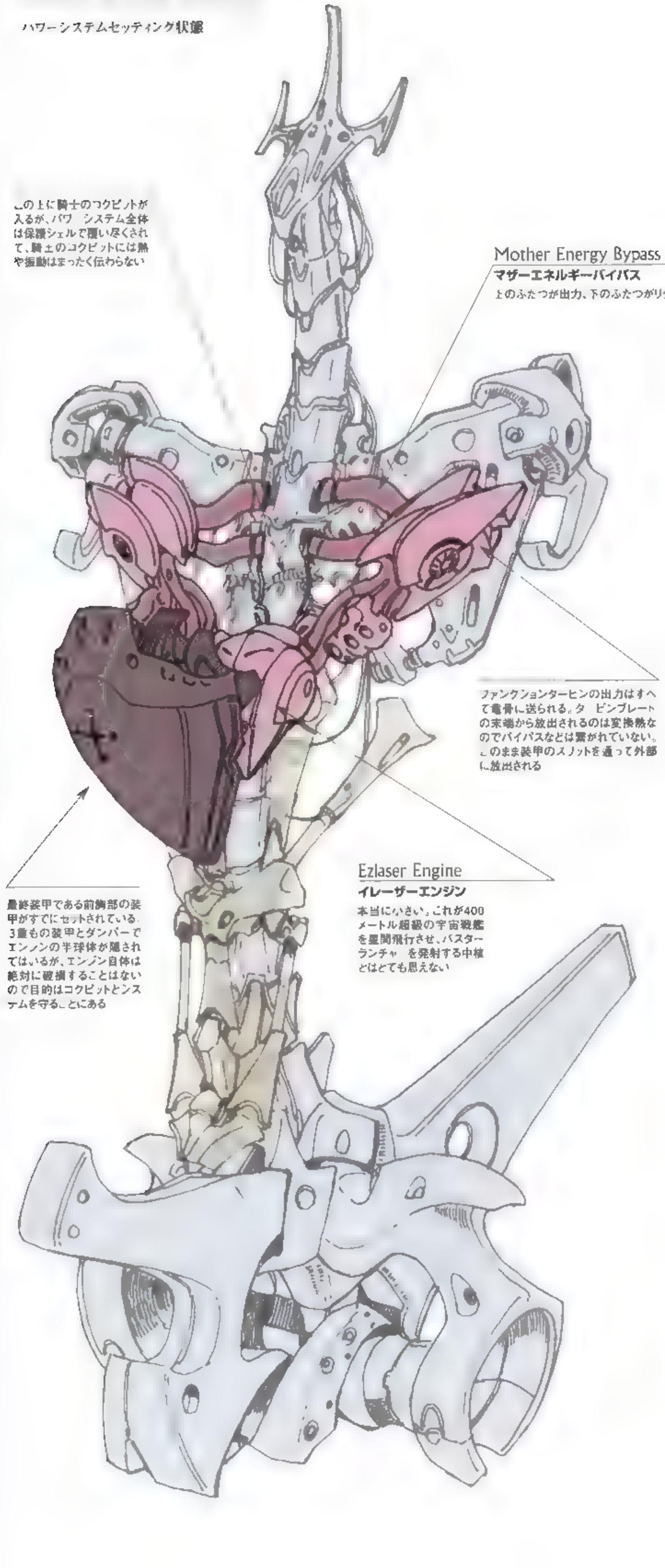
X-Power Cylinder
X型パワーシリンダー

ふくらはぎには最も巨大なX型のパワーシリンダーが採用されている。これは中央部がトーションバーになっており相当の衝撃に耐え、2発の複合パワーシリンダーによって最も強烈なパワーを叩き出す。二股に分かれていることによって足首の前後左右の動きと膝をふらふらさせることが可能になっている

MH戦闘ではよく関節部なとから油圧のオイルがどくどくと漏れていることが多いが、ファティマがそれほど気にしていないように戦闘の破損によるオイル漏れは放っておいても平気なようである。これはオイルのほとんどが冷却オイルであったり補佐的なダンパーオイルであったりするからだ

あってもなくても戦闘には問題のないかかとであるが、それでもかかとはあった方が足首の負担を軽くするのは間違いないので一応取り付け、基部には一通りのパワーシリンダーがセットされている

パワーシステムセッティング状態



ほとんどのMHはイレーザーエンジンを胸部コクピットの下に搭載している

パワーマネージメントシステム

MHの動力とそれを生み出すイレ　サ　ンステムのことである

イレーザーエンジン

MHのすべての動力を生み出す光子変換外燃機関エンジンで半永久機関である

瞬間最大出力は1兆り力以上、MHが最大パワーで剣を振るうときの速さは亜光速に達すると言われるほど想像を絶するエネルギを生み出すエンジンであるが、自動車のエンジンのように、このイレーザーエンジンの動力がそのままダイレクトにMHの各関節部のピストンやモーターに流れていくわけではなく、生み出されたエネルギーがファンクションタービンというエネルギー増幅器に送られ、さらにパワーアップされて各部へと流れていくのである

イレーザーエンジン自体のシステムは残念ながら我々には理解不可能な科学力である。また、イレーザーエンジンは1万年以上地中に埋まっていてもそのエネルギーはまったく失われないようである。イレーザーエンジンは物語中でも語られているように破壊不可能な物体なのだ

恐るべきイレーザーエンジンだが、エンジン本体の大きさはたったの1立方メートルしかないほど小さい。このシステムは大きさなど関係ないのだ。この1立方メートルのエンジンがMHから4000メートルを超える宇宙戦艦までを動かしているのだから、たぶんイレーザーエンジンとは3次元の定理では説明不可能なのだ

イレーザーファンクション

イレーザーファンクションシステムはエンジンで生み出されたエネルギーの増幅と分配を行なう以外に、エネルギーの再充填システムをも兼ねている。MHが半永久機関であることの根本こもある

エネルギーの増幅はファンクションタービンが受け持ち、このタービンの中ではたぶん想像にすぎないが、宇宙で星が生まれる状況に近いエネルギーの大暴走が行なわれていると思われる。ここで増幅されたエネルギーはファンクションシステムによってMH各部に送られ、MHを動かす。メインのイレーザーエネルギーは腱筋システムのシリンダーに回り、電荷変換されたサポート用のイレーザーエネルギーは軸運動モータやシステムパワーになる。またMHを動かしたことで起こるピストンや軸運動の動きはエネルギー化されてファンクションタービンに戻され、そのエネルギーはもう一度イレーザーエンジンのエネルギー源となる

多くのMHはこのイレーザーエンジンを胸部コクピットの下に持ち、これはほぼ人間の心臓と同じ位置関係になる。またファンクションタービンは通常MH1騎につき2基装着され、イレーザーエンジンの両脇、肩甲骨の内側に装備されている。これは人間の肺と同じ位置である

エンジンシステムから発生する熱エネルギーは背面装甲と胸の脇の、あたりから放出されているが、肩装甲の下部や上部から放熱しているMHも非常に多い

ミラージュMHは例外でエンジンは2基両脚のふくらはぎ部にセットされ、ファンクションシステムは両肩甲骨の内側にセットされている

エネルギーはここから各腱筋駆動システムに送り込まれ、MHを動かしたり、動いたことによるダイナモリジェネレーションを送り返したりする

コクピットや兵装に使用する動力、電力は各部にあるコンデンサーに溜められてそれぞれに振り分けられる。各コンデンサーは独立しており、コクピットや脱出ハッチなどはMHが大破し、不稼働状態になったときでも独立して機能するようになっている

直系12センチほどのメインバイパス。だが内径は1ミクロン

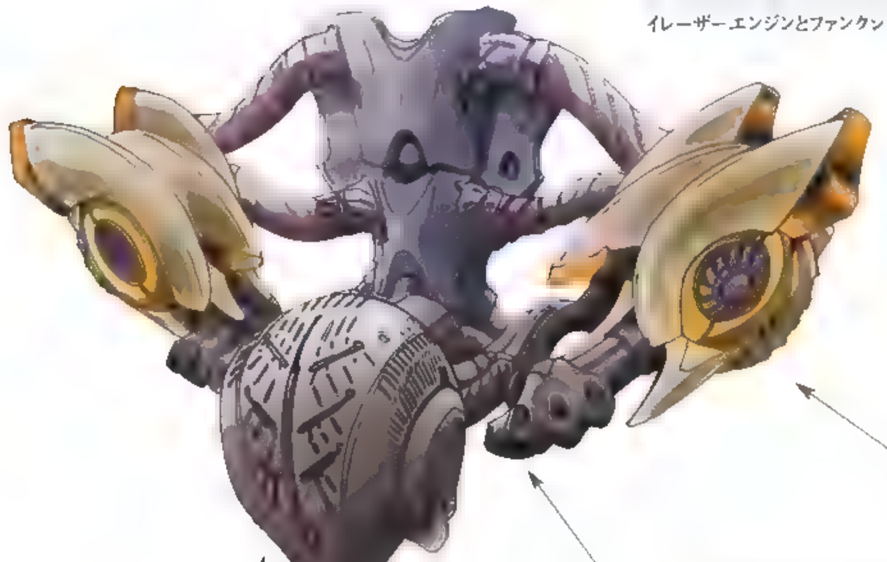
イレーザーエンジン内部コア

発生するエネルギーは1秒間に数万

イレーザー外燃機関システム内部カット図

真ん中にあるのがイレーザー本体でほぼ真円形である。ここに閉じこもっているあまりのこかいエネルギーが放出され、本体を包み込む外殻部の受体部へ爆発的なエネルギー化が行なわれている。本体と受体部を繋ぐたくさんのこれらのものは本体より発生したエネルギーを供給する伝導ラインである。この中をエネルギーが通っていくのではなく、伝導ラインはエンジン本体に発生エネルギーを送り込むための触媒にすぎない。受体部外壁にもたくさんのトレインホールがパイプラインで繋がれ、組みでネルギーチューブにまとめられる。外壁内部で発生するエネルギーは1秒間に数万回へそれがほとんど化されないエネルギーの波がウェーブを引き起こす。この波がランダムで強烈なトゥートゥトゥという脈動を引き起こすため、ノ組み本体はこれらこの脈動を打ち消している。大動脈ともいえるこのエネルギーライン自体の内径はなんとわずか1ミクロンである。この1ミクロンのエネルギーの血管を直径2センチの吸熱チューブが守っている。このチューブはイレーザーエンジンの生み出すエネルギーによって絶えず消耗しているが再生機能を持っているためにほぼ半永久的な耐久性を誇っている。またファンクションタービンを通じて各部に供給されるエネルギーは竜骨内部の脊髄を通じて各ターミナルから分散していくが、この竜骨内部も同様の吸熱媒体で密封されている

イレーザーエンジンとファンクションタービンジェネレーター



エネルギーレベルはおよそ1兆馬力

イレーザーファンクションシステム

エンジンから送られてきたエネルギーはここでパワーシリンダやモーターを動かすエネルギーに変換される。何キロワットとかいうレベルではないような出力換算でおよそ1兆馬力といわれる。ちなみにこのファンクションタービン内部のプレートに人間が触れたならばあっという間に蒸発する。このタービンプレートから発生するエネルギーは4次元世界へあるほとんどすべての物体を押し返し、消滅させる。これを応用したものこそが「バスターランチャー」である。このファンクションタービンを内蔵しているフレームが消滅しないのは「バスター限界」といわれる増幅値を超えない範囲で各部へ送り込んでいるからだ。バスターランチャーはその長い砲身の中をイレーザーエネルギーが増幅されながら通過していくが、砲口を出た瞬間にバスター限界を超えるエネルギーとなり、すべての物質を押し返してしまう

ファティマは大脳と神経系列と内臓、騎士は小脳と運動神経のようなものである

コントロールシステム・MHの神経

一わずとしれたMHのコントロールは全情報と補佐をファティマが、運動を騎士がそれぞれ個別に担当することによって、MHというものが確立したといい切ってもいいだろう。ファティマは大脳と神経系列と内臓、騎士は小脳と運動神経のようなものである

ファティマシェル

ファティマシェルは頭部に内蔵されるファティマコクピットのことで、頑丈な装甲に覆われ、このシェルが破損することは非常に少ない。このシェルの背面からファティマの制御が竜骨を通って全駆動系や感覚器官に伝わっていく

通常の搭乗ハッチとは別に、このシェルの底面には小さなハッチがあり、MHの喉を通過して騎士のコクピットに降りることができる。騎士コクピットとファティマコクピットは繋がっているのである。この騎士とファティマの連絡通路が「プロムナード」と呼ばれている。かなり細い通路だが騎士の大柄な体でも騎士側からファティマルームに移ることができる。でもたぶんバハ・マのケサギは無理。ファティマカエトラムルタイノの場合はシェルの底面にハッチはない

宇宙戦ではこのプロムナードにもちゃんと首のカバーが付けられるが、通常は何のカバーも付けられていないため、なんとMHの喉の奥をよく見ると竜骨が丸見えで、移動するファティマが喉の奥に見え隠れしたまにここから追い出してMHのノドの、からコンニチハをすることもあるようだ

なぜここに何も装甲がないのかといえば「んと、ここを攻撃されたらどのみちえらいことになるし、そんなことはまずめったにないから装甲とかを付けるだけ無駄なんだよ」と、ノノが言っている

実際ここに装甲を付ける意味などないのも確かである

もちろんファティマシェルの底面、騎士コクピットの天井には頑丈なシーリングハッチが付いて通常は密閉されている

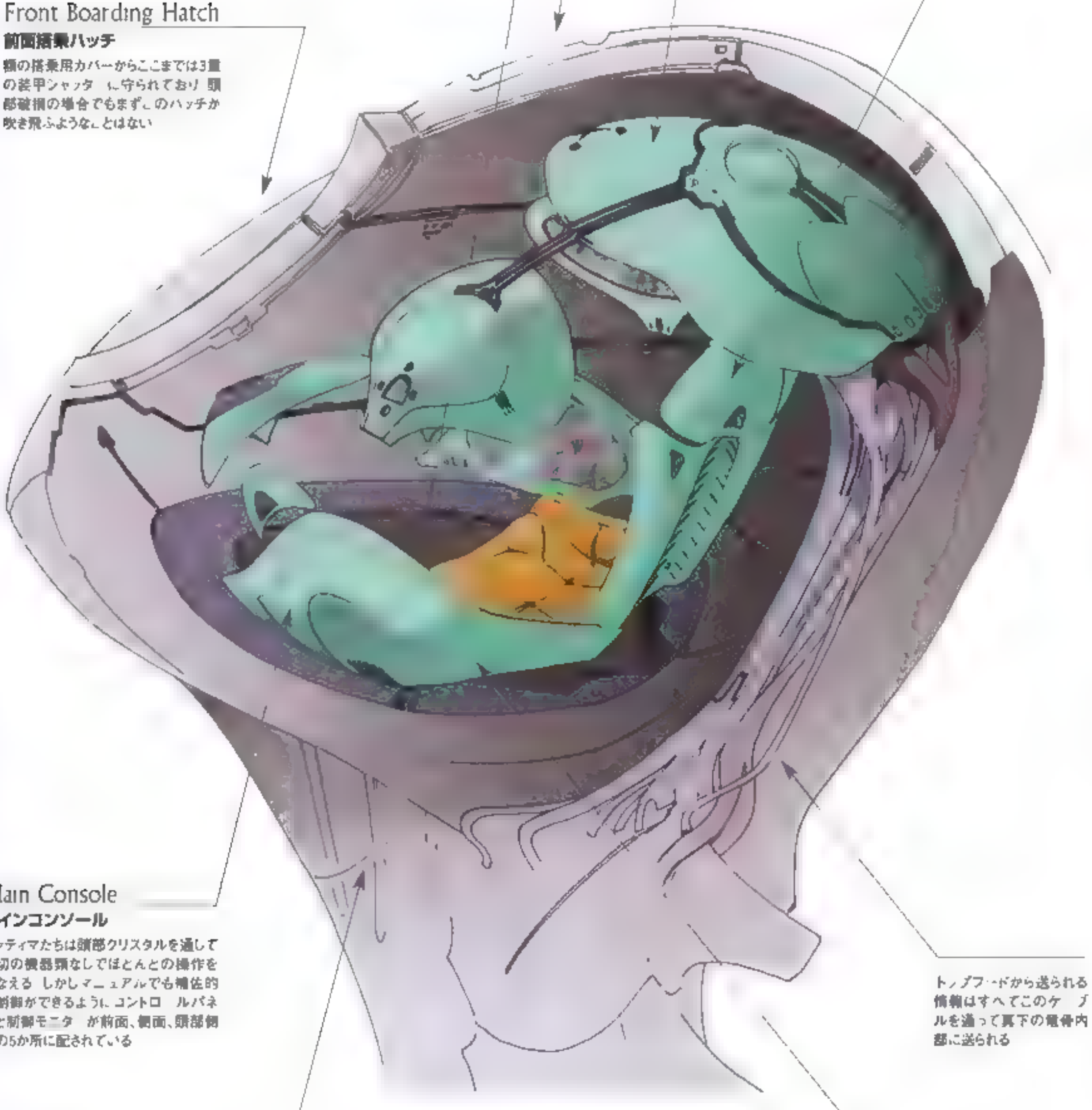
Exterior Wall
シェル外壁
球形の外壁はあらゆる衝撃とストレスに耐える

Overhead Communication Dome
受信フード
ファティマの、そしてMHからのすべての情報をやりとりするドーム型のフードである

Headrest
ヘッドレスト
プラスチックスタイルに切り替わった時に、ファティマシェルをすべて再設計しなければならなかったのは彼女たちのかぶる巨大なボンネットのためで、そのためにこんなに大きなヘッドレストがセットされている

Lower Hatch to Passageway~"Promenade"
プロムナードへの下部ハッチ
ファティマシェルはMHにとって最も重要なものである。それを支えるためのフレームは竜骨に直結している。ファティマから出る情報と制御はすべて竜骨の中を通って全身に送られる。コントロールシステム参照

Front Boarding Hatch
前面搭乗ハッチ
頭の搭乗用カバーからここまでは3重の装甲シャッターに守られており、頭部破損の場合でもまず、このハッチが吹き飛ぶようなことはない



Main Console
メインコンソール
ファティマたちは頭部クリスタルを通して一切の機器類なしでほとんどの操作を行なえる。しかしマニュアルでも補佐的な制御ができるように、コントロールパネルと制御モニターが前面、側面、頭部側面の5か所に配されている

トップフードから送られる情報はすべてこのケーブルを通って真下の竜骨内部に送られる

Passageway "Promenade"
プロムナード
騎士コクピットとの連絡通路。手すりのようなものはなく、登るときは竜骨の出っ張りを足がかりにする

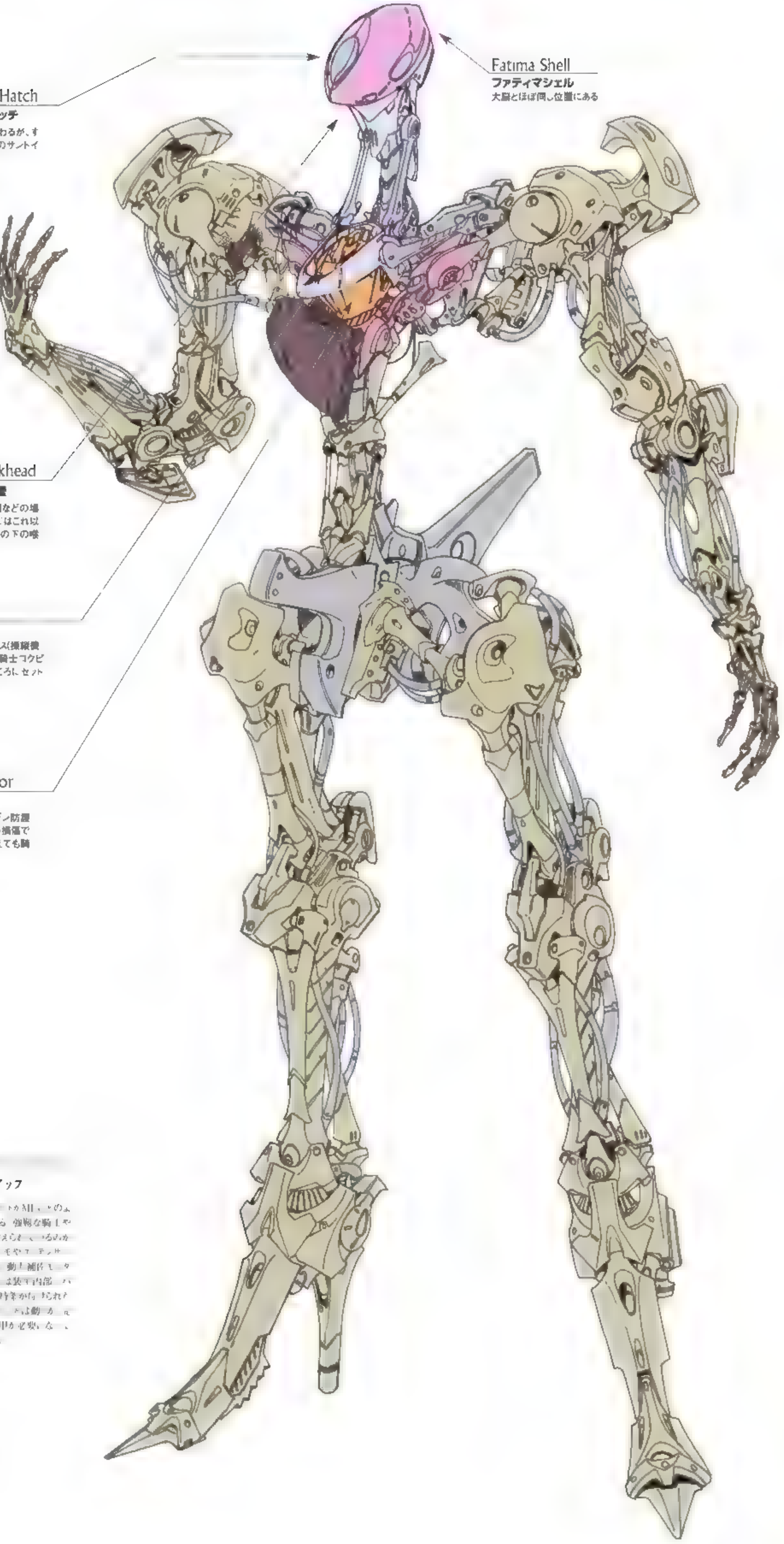
ファティマシェルの内部コンソールやシートは派手なカラーで仕上げられている。蛍光ピンクやオレンジ、ライトグリーンなど目が痛くなるような色で塗られているのは、ファティマのイメージカラーにも合わせているようだ。こんな派手な色でも実際のファティマシェルの内部は真っ暗なので問題なし。町のコクピットなら孔雀色、チャンダナなら山吹色である。ミラージュマシンはオペラピンク

ファティマコクピット、ファティマシェル

[illegible]

Fatima Shell
ファティマシェル
大脳とほぼ同じ位置にある

Fatima Cockpit Main Hatch
ファティマコクピットメインハッチ
MHによって搭乗ハッチの位置は変わるが、すべてネオキチンとメトロテカクロム鋼のサンドイッチ装甲である



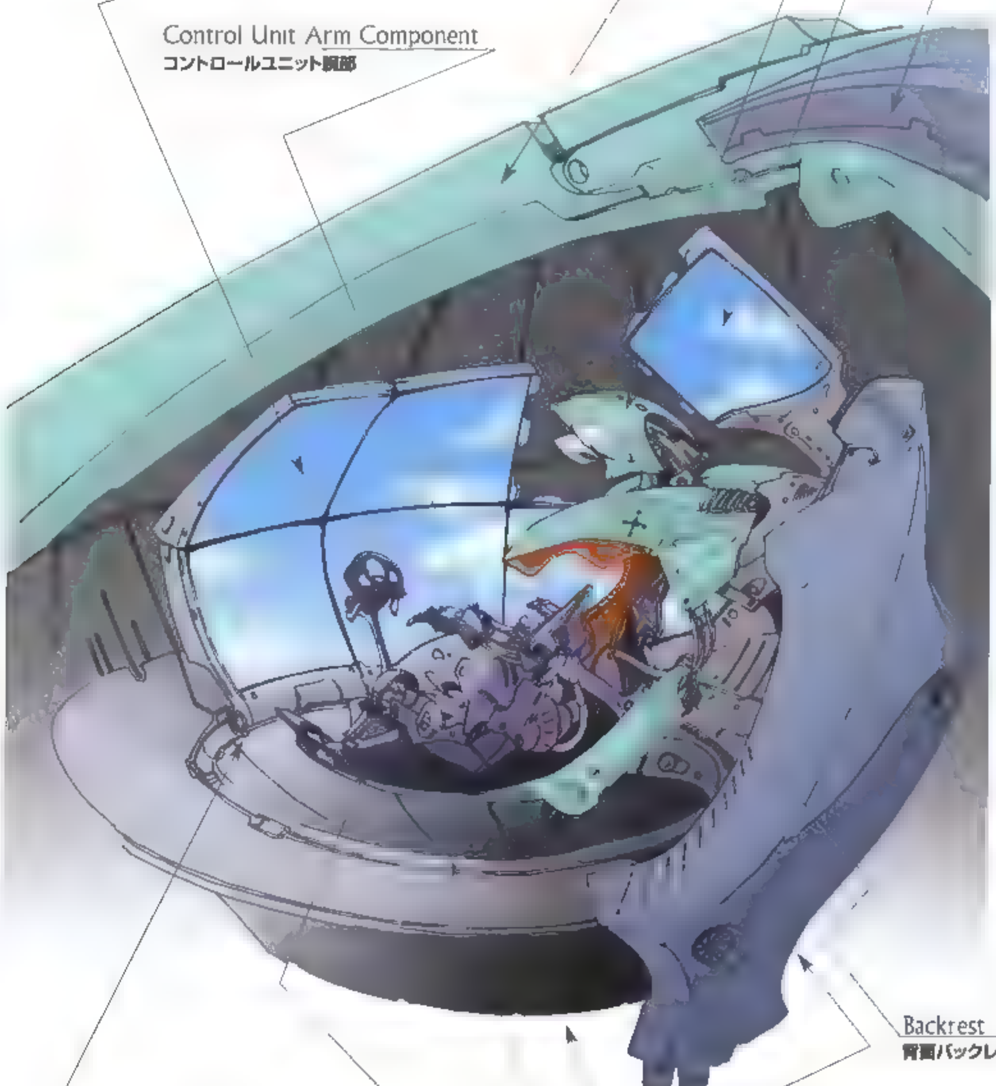
Passageway Outer Bulkhead
連絡通路プロムナード外部隔壁
通常はここまでしかないが、宇宙戦闘などの場合は騎士コクピットまで覆われる。首にはこれ以外の装備はないためにファティマがこの下の喉元から這い出てくることも珍しくない

Headdliner Cockpit
騎士コクピット
騎士が位置するコントロールデバイス(操縦機)はフローティング(浮遊)している。騎士コクピットがMHの最も頑丈で奥まったところにセットされているのがよくわかる

Cockpit Internal Armor
コクピット内部装甲
コクピットは装甲とフレームとエンジン防護装甲によって守られているが、激しい損傷で内部機器からコクピットに衝撃を与えても騎士を守れるようにこの装甲がある

コントロールシステムセットアップ

[illegible]



騎士の動きはそのままMHの動きにストレートにトレースされる

騎士コクピット

騎士のコクピットは何度も触れているが、ここでは図で位置関係を見てもらえばいいだろう。騎士はその動きと力加減をMHに伝えるために全身をコントロールデバイスに覆われるようにして収まっている。自動車や戦闘機のように計器やつまみで補助制御することはなく、すべて自分の動きと、見える視界だけで行動することに専念できる。

頭を動かせばヘルメット、もしくはバックレストがその動きを読んでMHに伝え、当たり前だがMHが首を動かしたぶんモニターの視界は変わる。また、足を蹴り出してMHが踏み込んだときに堅い岩盤ならその衝撃が騎士にも伝わり、騎士は足元が堅い岩盤であることを感覚的に理解し、柔らかい草原なら騎士は自分がどの程度柔らかい草原に立っているかを理解し、自分とMHの重さでどれくらい大地にかかとやつま先がめり込んでいるかということもわかる。

戦闘などで固いMHを斬りつけた場合はその衝撃が騎士の腕に伝わり、攻撃を受け止めた場合もその衝撃が騎士に直に伝わる。これらのハードな戦闘衝撃攻撃を受けた場合の一部は緩和されて騎士に伝わるが、単行本第8巻のアイシャのようにケイトの剣を受け止めるために片腕を突き出した時に剣の攻撃がカウンターとなった場合などは衝撃緩和のためのダンパーが外れず、片腕を突き出した騎士の動きとMHの腕が剣を受けて食い込む動作がコントロールに跳ね返る。騎士は衝撃をそのまま受け止め、ひどい場合は骨折や腕が砕けてしまうこともある。これを「バックラッシュ」というが、MHの動きを忠実にトレースするコントロールシステムのデメリットでもある。

しかしこのデメリットこそがMHを自分の体と同じように動かすことのできる可能性でもあるために、ついたデメリットは残されたままである。つまり首を攻撃されてMHの首が吹っ飛んでしまった場合など、騎士が回避行動をしていなければ、最悪騎士は首の骨が折れて死んでしまうということもあるのだ。だがこういったことは稀で、実際、MHの首が吹っ飛んだ場合は首のサーキットが切断されたということであり、コントロールにその衝撃情報が返ってこないので、騎士までが同時に死ぬということはあり得ない。これは腕や脚が切断された場合も同じである。

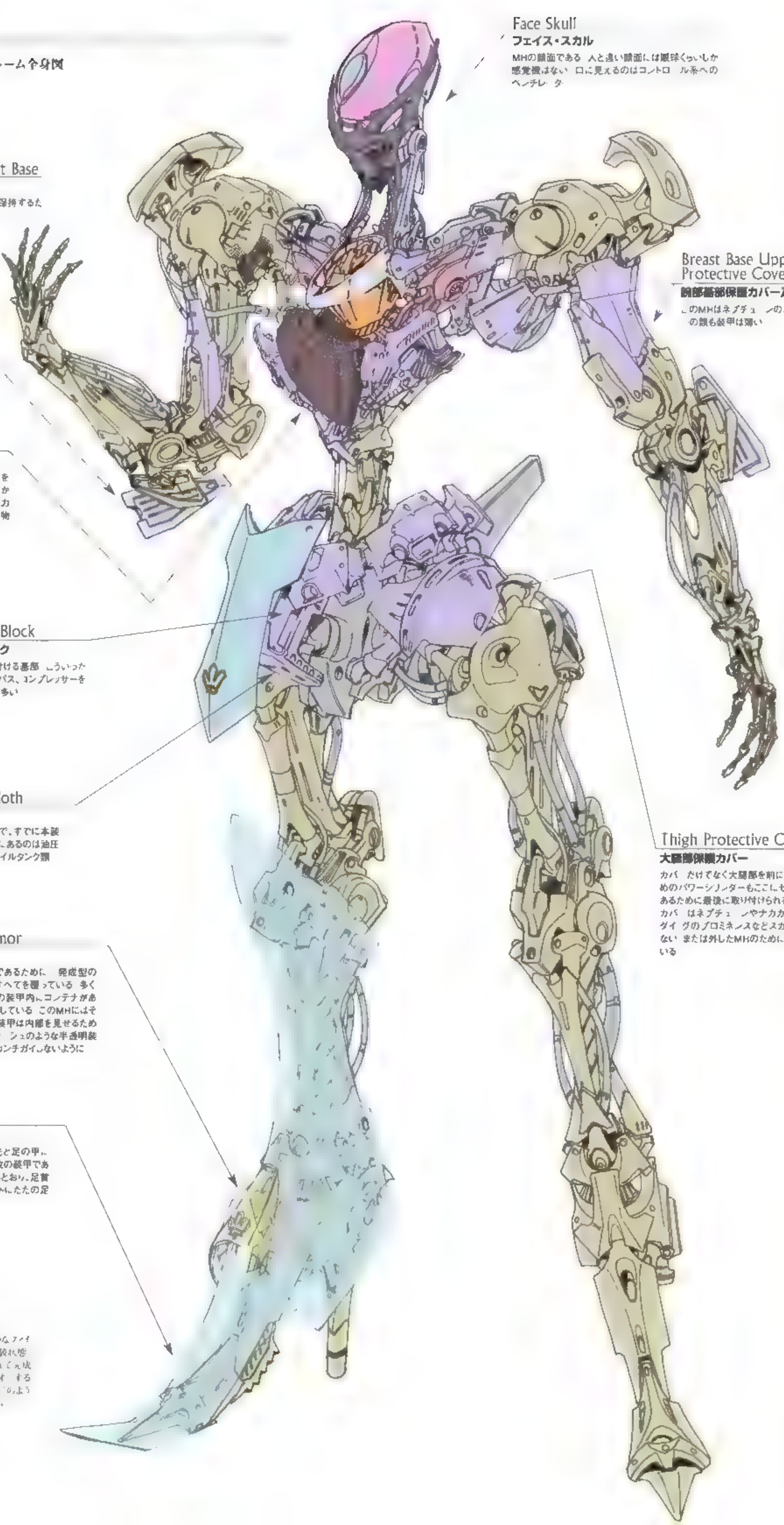
単行本第?巻でヤーンの手袋やタイツの膝が破れていたのはMHの衝撃がそのまま騎士に伝わっているとの証でもある。

騎士の動きはそのままMHの動きにストレートにトレースされ、ファティマはその動きのサポートをになう。つまりファティマがMHの動きを制御するのは騎士が動いてからとなる。もっともファティマが騎士の動きを補正することなどまずあり得ないのだが、補正をかけるのは騎士の動きにMHが100%反応していない時だけである。つまり、調整時や戦闘中、MHの各部が衝撃や攻撃で破損した場合のハツ補正である。

騎士コクピット／V・サイレン・ネプチューン　クリスティンコクピット

[illegible]

1次装甲換装状態ファイナルフレーム全身図



[illegible]

ぱっと見は軽装甲のように作られているが、実はかなり厚めに装甲が作られているファントム

構造図の最後はフィルモア帝国最新型MHの各部解説

フィルモア帝国最新型MHファントムはサイレンとはまったく異なる設計思想で1騎が先行して製造された1騎共に駆逐型としての兵装、装備を持っていたが、フレームと出力には相当余裕があるためしフィエンチスの装備時、は汎用万能装備となることは間違いないだろう。だがこの新型MHファントムは従来のサイレンとは戦術も用兵もまったく新しく編成し直さなければならないほどの別物で、もし正式採用されたとしても巨大な帝国故にこの新型MHへの移行は相当の時間が必要だと言われている

先行された2騎はナイアスにてマトラに黒騎而が赤という装甲色で製作された。MHの装甲色は染料でペイントされている物は少なく、装甲素材そのものが着色されている

ファントムの騎体自体は装甲面積が少なく、ぱっと見は軽いスピード重視の軽装甲のMHであるかのように作られているが、実は各装甲はかなり厚めに作られており自重もかなりある。従ってVサイレン・ネプチューンに匹敵するほどの軽快さはなかったとも言えなくもないこの新型MHは細かい部分で重装なボディというかつて例を見ないMHなのである

胸部が大きいため、コクピット両脇のファンクションフィネレーターを収納している箇所からこより盛り上がっているのもほかのMHにはない特徴であろう。それにかけてファンクションタービンの排出キャタクイサーキットが目騎トよりも大きくとられている。このファントムの例を見ない外見は星団各国が注目している。あらゆる意味で最新用兵事情を考慮されたMHと言えるからだ

MH Cranial Accessories and Adornment

MHの頭部の飾り

MHはどれもこれもよくもまあこんな形や飾りを思いつくと感心するようなものが多いが、これらは個体識別と目立つためにのみあると断言できる。頭部が特殊な形をしていて意味があるのはKOGの生命維持、再生システムを内蔵している場合や、クロス・ミラージュの索敵用デバイスを収納しているなどの場合で、もちろんそんな意味のある頭部を持つMHは限られている

Phantom Horns
ファントムの角
戦闘には邪魔なだけなので剣を振り上げたりする場合は後方に倒れる
Ear Pod
イヤーポッド
MHの予備スキャン、センサー、後部スキャン、レーザー砲などがまとめてこのポッドに内蔵されている。左右あるので片方が破損しても大丈夫
Fatima Hatch
ファティマハッチ
ここを開いてもさらに30センチ奥にファティマシェルのハッチがあったりする。単行本第11巻のンゼルが顔を出しているシーンで装甲の厚みがよくわかる
Generator Bypass
ジェネレーターバイパス
首と頭部から装甲に守られたジェネレーターバイパスがあるが、これらはファティマがリターンインフォメーションに使用するものが大半で、戦闘で破損してもあまり影響はない。外付けのこういったパーツは補佐の補佐、予備の予備的なものである
Skeletal Fright Mask
怖い骸骨のフェイスマスク
ホントに怖い。むき出しの歯に見えるのはベンチレーター(空調機)
Headdliner Cockpit Hatch
騎士コクピットハッチ
Shoulder Armor Humungus
でかあい肩装甲
頭部と共に意味もなく変な形で巨大な肩装甲を持つのもMHの特徴。ともかく複雑な肩の動きを邪魔さえしなければどんな形でもかまわないが、実際戦闘では胸を守ることにひと役もふた役もかっていることが多く、小さいよりは大きな肩を好む騎士は多い
30mm Blaster Muzzle
30ミリブラスター砲口
サイレンなどは体のあちこちにブラスターやSマインなどの武装を持っているが、ファントムは駆逐型のために必要最低限の副武装しか装備していない。ここのブラスターと耳のビーム砲の計4門のみである
Torso Accordion Armor
腹部蛇腹装甲
時計のメタルベルトのような小さな装甲を編み上げて作られている腹部の装甲は、上半身の半回転から屈伸までの自由な動きを妨げないものである。内部は竜骨と補佐のパワーピストンのみ。オイルも補機も何もない本当のすっからかん
Stabilizer
スタビライザー
KOGやバングに見られる背中に垂れる長いリボン状のものは出力のドレインやオーバーパワー時の放電などパワー過多の時の補佐バランサーに使われる。大パワーMHや試験運用中のMHに見られる
Compact Veil
ブリーフベイル
ファントムは駆逐型MHのために通常の巨大なベイルは持たず、必要最低限の補防御ができる小さな楯を2枚持つ。通常のベイルは地上攻撃用火器や兵器、予備の武器などが収納され、どういった戦闘にでも応えられるようになっている
Armor Vents
装甲のスリット
未公開のためにいくつも付けられたスリットがどういうものなのかは不明だが、内部の熱を逃がすためのものとは考えにくく、装甲重量軽減のための肉抜きであろう
MHも自動車などと同じく軽快に動き回るためには「バネ下重量」は軽いにこしたことはない。どの国も下半身の軽量化には力を入れている
Tachi Broadsword
太刀
MHのメイン武器である太刀、斧、ハンマーなどはメトロテカクロム鋼という非常に堅くてしなる物質で作られている。鞘に収められ腰装甲に装備される場合もあるが、魔導大戦ではほとんどがベイルの裏にセットし、そこから引き抜いて使っている
Foot
足部
ネプチューンと同じくつま先と足の甲に分離していないが、中でちゃんと分かれて動いているのは前ページを見てのとおり。問題はない。保護カバー的なものである

CURRENT STYLE

カレントスタイルはファティマスーツの様式ではなく平時の服装を指す

カレントスタイル

カレントスタイルとは3010年、デカダンスタイルからプラスチックスタイルに切り替わった時、プラスチックスーツがMH戦闘用のスーツであり、平時においてあまり実用的ではないために新たに制定された非戦闘時の常用服のことである。髪を出さない、肌を露出させない、華美な装飾及び肌が透ける素材は使用しない、などの規制はそのままで、ファティマとわかる服装であることなどが決められている。

カレントスタイルはファティマスーツの様式ではなく、ファティマの平時の服装を指す言葉で、カレントスーツなる専用スーツがあるわけではない。デカダンスタイルやプラスチックスタイルのような派手さや華やかさはないが、しっかりときっちりとしたデザインが最優先されている。もちろんファティマスーツのような特殊な素材や装備は付いてはいない。

プラスチックスーツへ切り替わった数年は高価な新型スーツの換装にどの騎士も国家も手一杯で、またデコーン人以外のファティマスーツマイスター及びファティマスーツメゾン・オートクチュールスタジオーがそんな平時の服装までに手が回らず、各騎士、騎士団共に今までのスーツや服を流用してファティマに着せていた。髪を隠すために布製の大きな帽子やウィンプルをかぶせ、腕がむき出しだったドレスやフィルモアのファティマスーツは長袖のブラウスなどを重ね着させ、タイツは透けないものに替えられたが、元が四角っぽく見苦しくならないようにデコーン人がいろいろと考えたようである。タイツを履く男性型ファティマの場合は逆に、筋肉の隆起が目立たないよう、足がすらっと見えるものを、とサポートが強く透けないタイツを勧めている。

また、カレントスタイルは人目につくところへの出入りも多いためにウィンプルを引き上げて顔をほとんど隠してしまう。

魔導大戦開戦の頃になるとさすがに余裕も出てきたのか、各スーツメゾンや騎士団ではそれぞれの国家や騎士団の様式に合わせたカレントスーツを次々と出している。

通常めったに公開されるものではないので、それらの一部を紹介しておこう。

ACHILLES

Ballanche's fatima No.29/Current Style

ファティマ・アキレス

男性型ファティマはカレントスタイルが非常に似合っている者が多く、アキレスのマスターであるディッパはこのカレントスタイルのままMHに搭乗させていたりする。頭部はプラスチックスタイルのボンネットをそのまま使い回している。ゆったりとしたジャケットに下半身はタイツ、それにショートブーツという格好で、王宮や騎士団外に出るときは口まで隠れる襟付きのハーフマントをかぶっているようだ。袖にミラージュマークが付くだけでかっこよく見えるのは反則

MEGAELLA

Bal anche s fatima No 40/Current Style

ファティマ・メガエラ

ボートのファティマ。長い髪の毛をほとんどボンネットの中に入れて一見メガエラとはわからない。ワンピ　スはデカダン時の予備スーツのようである。デカダンの予備スーツは装飾だけでなく耐衝撃能力などもオミットされており、カレントスーツのままでのMH戦はかなり無謀と言える。だが、このように装飾などが省略された予備スーツをそのままカレントスーツに転用しているファティマも非常に多い。白いハイソックスがデカダン時の白ブーツとイメ　ジを合わせている。ここでは便宜上ウィンプルを引き下げて顔をアゴが見えるまで出しているが、実際には口元まですき上げられる。MH戦闘用スーツであるプラスチックス　ツと比べるとその差が歴然である

BLUE MEGAELLA

Ba lanche s fatima No 40 Plast c Style

ブルー・メガエラ

高価なファティマスーツのクリーニングは縫製をすべてばらしてから

ファティマスーツについて

ファティマスーツや騎士の服など、MHに関わる者たちの被服はすべてファティマ・マイスターがその担当となるが、有名なノーズ・シアン夫人とそのメゾン「セルシアノ」、スカーレット博士のメゾン「レザ・マイスト」など、多くの専門機関が動いている。

シアン夫人がスーツマイスターとして飛び抜けているのはデザインセンスだけでなく、スーツ素材を自分で開発してしまうところにある。これはMHマイトにも匹敵する特殊な能力で、シアン夫人は、ことMHの装甲コンディションに関してはMHマイスターとしても相当な腕を発揮すると彼女の友人であるマギーが言っている。だが、そうはいってもシアン夫人は特殊な「ファティマ・マイスター」であるために本来のファティマ・マイスターの能力であるファティマのコンディションチェックなどに関する才能は皆無に近い。自分のスーツのレポートなどはファティマ・マイトやマイスターの力を借りていることも事実である。

なお、余談だがシアン夫人はバランシェファティマをふたり所有している。このふたりがスーツ開発に大いに役立っていることは間違いないというのは表向きの理由で実は自分のメゾンコレクションに間に合わないときの無敵のお針子として酷使されているという噂もあるが、なんにせよバランシェファティマをふたりも所有しているというのは他には天照くらいしかいない。

「だって、大きなお披露目にはちゃんとあのふたりを出しているのにいつも帰ってくるから仕方がないじゃない」

ファティマ、騎士の服に関してよく出る疑問点は、なぜこれほどの科学力において服などの裁縫ライン、もしくは縫い合わせのステッチが存在するのか？というものだろう。事実、星団の服には縫い目やステッチが存在しないシームレスの服やドレスが数多くあり、糸を折り合わせた布よりも合成素材で一発成型されたシャツやズボン、また下着や手袋などが多く利用されている。「布」と呼ばれる糸を織り合わせそれを縫い合わせていく太古の縫製は手間とコストがかかりすぎて実用的ではないことも確かなのだ。だいたい強度的にシームレスのほうが圧倒的に耐久性に優れている。

だが多くのメゾンのデザイナーたちによると「シームレスの美しさもあるが、縫い合わせによる布のたるみや生み出されるラインは利便性と耐久性に代えがたいものがある」ということである。従ってファティマたちの服はすべてこの裁縫ラインが付いており、太古の服飾の生産方法で手間をかけて行なわれている。その代わりインナースーツには縫い目のまったくないシームレスのものが使われている。これはタイトなプラスチックスーツの表面に上着のラインが出るのを防ぐためである。

工夫されたブラウスの襟のステッチ、装甲スーツのシーリングのステッチ、織り目を正確に合わせたテキスタイルの縫い合わせ、手間のかかる袖ぐりのいせ込み、ウィンプルの目に見えないくらい細かい縫い取りのステッチ、タイツのつま先の縫製ラインや太ももの切り替えラインまでが再現されている。これらすべては無いほうが便利で良いものであるはずなのだが、縫製によって生まれるラインとメリハリ、布の持つ表情の豊かさなど、シームレスの利便性重視を認めないことこそが「おしゃれ」であるとの彼らの主張なのであろう。

ファティマスーツのメンテナンス

高価なファティマスーツには想像を絶するメンテナンスが行なわれる。つまりクリーニングであるが、ファティマスーツはそのまま洗濯には出せない。どうするかというと、なんと縫製をすべてばらしてからクリーニングにかけるのだ。クリーニングが終わった後のばらされたスーツは新しい裏地に替えられ、再縫製をかけられる。気の遠くなるような話ではあるが、まあ礼服の洗濯と同じことをやっていると思えばたいそうなことでもない。にしても、これだけでもとてつもない金額が請求されることであろう。

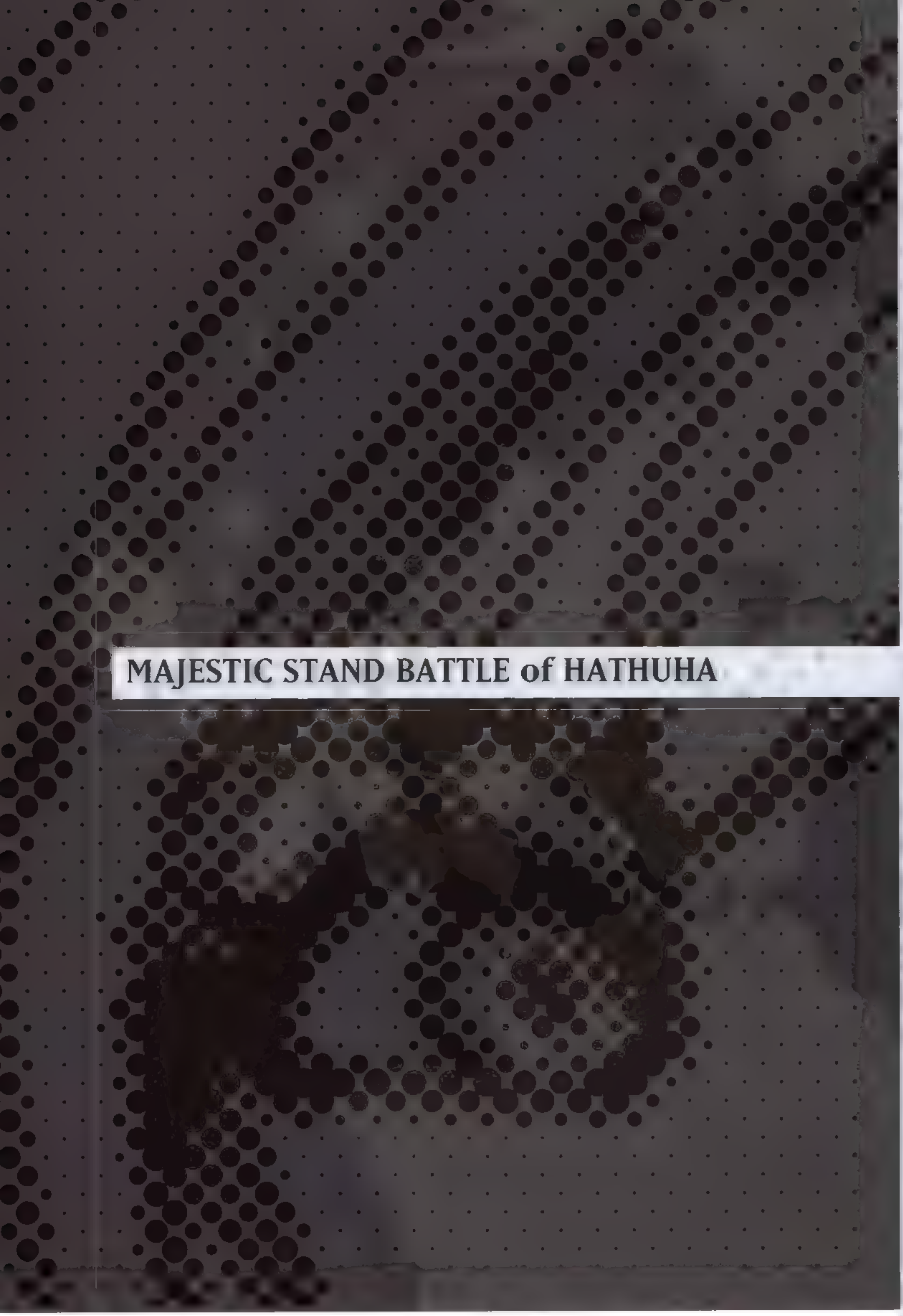
OCHESTRO
Z·nk's fatima/Current Style
ファティマ・オキストロ／フィルモア
フィルモア騎士たちの最大の注目「ケーニヒのファティマ、オキストロがいつどんな格好をするのか」というのが話題であったが、意外や意外、まともであった。ボンネットにブラウス、スカート。が、現在のフィルモア騎士たちの噂はいつケーニヒが「暑苦しいからもっとすっきりしたカッコにしろー」と言って、彼女をばんばん薄着にしていくかである。重苦しい雰囲気になりがちなフィルモアだが、ケーニヒとオキストロの羽目を外した行動はそんな中での息抜きとして大目に見られているのだろう

PALSUET

Factory made fatima/Current Style

ファティマ・パルスエット

外出用のカレント・スタイル。これはパルスエット。マントスタイルに大きな帽子である。もちろん以前のようなフード付きのマントでOKなのだが、ソアン夫人がまたいろいろと画策し、「ケープの袖からちょっと見える小さな手とか裾からほんの少し見える小さな細い足がかわいいのよ」とかのたまって、各ファティマたちに正式なスーツを渡すときにカレント用に「着用仕様書」なるものまで同梱し、ファティマたちに「こういう場合はこういう着こなしをすること!」と200以上にわたるパターンを送りつけている。いいんだか悪いんだか。このパルスエットはウィンプルを付けていないが、本当は違反。モラートとある場所に外出したときの格好である



MAJESTIC STAND BATTLE of HATHUHA

Majestic Stand Battle of Hathuha

●魔導大戦3030年勢力分布図

=ナオス国=
=ベラ国=
ダコフツ
=ポルサ諸島列島=
オータシティ
ロッゾ帝国騎士団
アルル&スクリティ隊
首都ベイジ
ハスハント
バキンラカン帝国
コーネラ帝国
ノウラン
=ハスハント共和国=
スパースシティ
ハスハ連合共和国
サズーン
=カッツェー公国=
ナート
スクワルト
=シーゾス王国=
パーフェーン
ダラーン騎士団領国
三つ星傭兵騎士団
VS
ハスハ共和国騎士団
=ゾロータン王国=

魔導大戦3030年戦力分布図

3030年、ハバトマの突如の宣戦布告とハスハ首都への侵攻によって幕が切って落とされた魔導大戦は迎え撃つハスハ連合共和国12か国とハバトマ魔法帝国を先鋒とする枢軸軍によって45年にわたる大戦争となった。星団ほぼすべての列強諸国の同時侵攻によってハスハは戦力と国土を分散せざるを得ず、戦争勃発と同時に事実上ハスハは分断された。

ハスハ12か国

●ハスハント共和国
ハスハの中心国家。首都ベイジ。AP騎士団スパース隊、スキーン隊、トーチュー隊が固定配備。他にスクーティ隊、皇帝支隊が固定配備。現在はすべてがスパース市に移動。

●ナカカラ・クルル王国
ハスハ中部の要。首都ナカカラ王都。AP騎士団ディスターヴ隊が駐留。

●ギーレル・ハスハ王国
王国となっているが共和制でかつてのハスハの中心国家。首都はハーフェーン。AP騎士団ハローラ隊とスハチェラ支隊が駐留。

●カッツェー公国
ハスハ東端の国家。首都はサスーン市。AP騎士団エノプノヨ隊が駐屯。

●シーゾス王国
自由貿易都市スクワルト市が首都。AP騎士団マルコイナ支隊が駐屯中。

●ボルサ諸島列島
30以上の島からなる国家で首都はダコワノ。AP騎士団の駐留はないが、国家騎士団が配備されている。

●ベラ国
北海に面する国家で首都はインクウィン。AP騎士団ノラック隊が駐留。

●イエンシング共和国
北極海に面する寒帯にある。首都はノトラ市。AP騎士団は隣のバトラント共和国と共同でジャーグト支隊が担当。

●バトラント共和国
カステナー区域に隣する小国。地図を見てわかるとおり国土の一角がトラオノの周回地区に入っているためこの国は他国の侵略もなく非常に安定している。

●ナオス国
ハスハ西の最大面積をもつ国家でほとんどが砂漠。首都はエダクタ市。AP騎士団の駐留はなく国家騎士団が配備。

●イースト・カステポー
ハスハ領ではあるが人類の不可侵地区である。カステポーの領域に当たるため軍隊の駐屯はできないが、この区域のみハスハの法と経済で運営されている。首都はなく中心都市は聖宮ラーンである。単行本第11巻の最後でここを通過しようとした軍隊がトラゴンにより一瞬で吹っ飛ばされている。以降この聖宮ラーンに、多くの重要人物が集合する。

●ダンダグラーダ宇宙都市
同じ西太陽系にある惑星アンスノノの国家のひとつ。ハスハの工場都市で宇宙用MH、ATOLLダンダグラーダを持つAP騎士団SPK支隊が配備されている。

Afterword

JC 3230 Amaterasu requests the countries of Kallamity Godarce to join the AKD, but following the lead of the Fillmore Empire, which boasts the planet's longest and most illustrious history, they ignore the request.

JC 3234 Amaterasu launches a military invasion of Kallamity Godarce, but is met with strong resistance by a unified defense force that has thoroughly studied his military strategy and tactical procedures.

JC 3238 The Mirage Knights join the invasion of Kallamity Godarce as the war bogs down.

JC 3239 Stant approaches Kallamity, which experiences violent upheavals in the planet's crust and chaotic magnetic fluctuations. Rescue and emigration from Kallamity is stepped up. Amaterasu boards the Knight of Gold and leads the entire Mirage Knight corps in an all out attack on the Fillmore Empire. It is the last action anyone will take on this planet doomed to destruction by the approach of Stant. During the attack, KOG stalls on a shoal while crossing Lake Nobidoug, and just before Kallamity explodes, Amaterasu is ejected to safety, leaving the MH and Lachesis stranded on the Lake. In order to lessen the shock from the impending volcanic explosion, KOG uses the buster launcher to dig a 5000 kilometer crater in the planet's crust and drops a shock resistant gelatin bomb into the Lake. However nothing can save Lachesis from the explosion, as she and KOG are blown somewhere out on the dimensional edge.

JC 3330 The Battle of Kallamity is spectacularly concluded, and survivors from the defeated Kallamity forces move to the Planet of Graves, where they commence anti-Amaterasu resistance activities.

JC 3333 Amaterasu, upon consent from the only non-AKD planet, Juno, is enthroned as emperor of the Joker Galaxy.

JC 3345 The LED Dragon awakens.

JC 3400-3900 Mortar headd manufacture is slowed by natural resource scarcity.
The leader of Jüno, King Colus V, begins a large scale program to improve his country's MH force led by the Berlins. Because the outcome of any battle is invariably decided by a clash of MHs, the anti-Amaterasu resistance forces scattered throughout the Galaxy assist in his efforts.

JC 3910 The knights of the anti-Amaterasu resistance gather on Juno. Amaterasu reveals plans to conquer Jüno.

JC 3952 Amaterasu launches his last expeditionary invasion and heads for Juno. A messenger is dispatched from Both to Amaterasu. It is Atropos.

JC 3960 The heir apparent to the Colus Dynasty, Colus VI, escapes to Both with the help of Atenta, princess of Bakanka.
The three royal families of the Colus Dynasty disband and scatter to the four corners of the Galaxy.
The Black Knight Grard Sydmian, in the employ of the Colus Dynasty, conceals Jünchoon and Clotho deep in the thick forests of the continent of Borishoi.
Grard Sydmian is killed by a Mirage Knight while trying to escape.
Amaterasu establishes the Union of Galactic Kingdoms.
Atropos teams up with Mirage Knight headdliner Upandla Raymu.

JC 3967 Amaterasu entrusts all of his authority to his cat's paw, Upandla Raymu, a fatima created by Dr. Ballanche, and retires into seclusion. At the same time, E.U. Rogner and the other Mirage Knights are cloistered and sealed.

JC 3968 Empress Runka, a remnant of the Colus Dynasty's Meistner family, gives birth to Daizina, then dies at the hand of Amaterasu. Daizina disappears.

JC 3998 Amaterasu becomes deeply concerned over his aging fatimas and puts them to sleep.
Galaxy MHs continue to switch over to the non-humanoid Eetoramuru fatimas, and humanoid fatimas rarely appear in public. The headdliner population is also decreasing. In a galaxy controlled by a single, oppressive ruler, Upandla, the number of mortar headds is also on the decrease, becoming superannuated and decrepit.
This year marks the beginning of Upandla's reign of terror.

JC 4044 Daizina Meistner finds her way to Kastenpo on Both.

JC 4050 Daizina Meistner meets Colus VI, who is working for the anti-Amaterasu resistance in Kastenpo.

JC 4061 After wandering aimlessly throughout the Galaxy, Colus VI is awakened to his headdliner heritage after being shown the mortar headds that have been mustered for the resistance.

JC 4062 Colus begins training for combat, and the many knights he meets seem also to be descendants of his ancestors, generations of headdliners.

JC 4075 Jünchoon and Clotho are discovered, but Clotho remains sealed and will not awaken.

JC 4076 Colus VI meets Wey Rouath, possibly another headdliner descendant.

JC 4080 Civil war breaks out on Juno, and Colus VI takes command of the anti-Amaterasu resistance forces in the conflict.

JC 4082 An Amaterasu mortar headd, Wunderschatze, defects to Colus' side.

JC 4088 Headdliners and fatimas who have been hiding throughout the Galaxy flock to Colus' side.

JC 4090 Colus liberates Both. After the devastation of AKD forces invading Kastenpo by an LED Dragon inferno, the Upandla regime gradually loses control of the situation, initiating the decline and fall of the AKD, but Amaterasu refuses to step in.

JC 4093 Civil war breaks out on Delta Belun.

JC 4100 The Floating Temple, the symbol of the AKD, is destroyed. Colus' Jüchoon and Upandla's Knight of Gold engage on the battlefield. Two fates hurry to the fray.
Delta Belun is consumed in the quasar inferno of the LED Dragon.
Amaterasu returns to Colus VI the sword he received from Colus III, signifying Colus VI as the true heir to the Colus dynasty. The citizens of Delta Belun leave the planet along with the Mirage Knights in The Will, in search of Lachesis. The "god of light" has failed them.

JC 4101 Colus VI liberates the Galaxy.

JC 4103 Colus VI marries Daizina.

JC 4255 Colus VI passes away at the age of 295.

JC 4300 The mortar headds gradually fall into dissipation. The headdliners also gradually disappear, some taking their fatimas with them, some alone.
The era of war and destruction goes on, as the world continues its regression towards the primeval.

[The Era of the The Will Galaxy]*

JC 5899 On an unknown planet, the Knight of Gold is transformed into a meteorite and crashes.

JC 6599 Lachesis awakens and with the Knight of Gold joins a space war with another civilization. In the aftermath, uncontrollable bursts of energy from KOG hurl them again and again into time gaps and lost abysses.

JC 6787 In one planetary war, Lachesis is unable to activate the Knight of Gold, so this incomparable fatima fates commandeers a local cyborg weapon called an Inperium to continue the fight.

JC 6800 Amaterasu builds the MH Goat Mirage, also known as Magdall Chivalries.

JC 6850 Amaterasu and Lachesis, each on their own, travel from planet to universe encountering new human species and life forms.

JC 7199 Lachesis lands on a mechanized planet and repairs the Knight of Gold.

JC 7281 Amaterasu converses with the Obelisk Monument, which seems to contain a memory of people from the Joker Galaxy.

JC 7343 Lachesis suddenly finds herself on Earth, in Poland during January 1945. She hides the Knight of Gold in the Baltic Sea and goes to fight in the Battle of Berlin. On 7 May she leaves the Division Nordlandic for France, then returns to the Baltic Sea and falls asleep.

JC 7451 Lachesis awakens in the Earth year of 2187 and returns to Space.

JC 7563 Lachesis transcends time to appear in the Joker Galaxy in JC 2045. She meets the 23 year old prince of Grees, Amaterasu. After planting a memory of their encounter, she leaves the Galaxy.

JC 7777 Lachesis and Amaterasu are reunited on the emerald planet of Fortune and are married. They bear a daughter, Kaiden, and the human species begins a new phase in its evolution.

*Time in the The Will era is measured in the years actually passed by Amaterasu, but in Joker time it is 5 670 000 000 years in length.

Chronology

(Last Millennia of the AD Era)

AD 4000 Juno is discovered.
Both is reclaimed and colonized.
An alliance of imperial families founds the super-empire Farus Die Kannarn.

AD 5000 Reign of the "Blazing Empress."
The Galaxy establishes all disciplines of pure science.
The rise of intimidating warriors and powerful wizards.
Invention of the most destructive weapon known to man: the buster launcher.

AD 6000 Height of interstellar exploration.
Continuous intergalactic wars cause such devastation to existing races and cultures that the human species becomes incapable of retaining its historical legacy in tact.

AD 8000 A geophysical world of four solar systems begins to take form. Reclamation of planets take place on a galactic scale, as the deserts of Addler and Pestako, the closet planet to its sun, are made inhabitable.

AD 9000 Interstellar exploration reaches an impasse, and space adventurers return to their home planets.
The influence of Farus Die Kannarn wanes, as new independent states rise.
Buster control technology is perfected.
Popularization of the external combustion "ezlazer" engine, a technical spin-off from buster launcher know-how.

(The Joker Millennia)*

JC 0001 Stabilization is achieved on the planets of the Galaxy's four solar systems, as interplanetary diplomatic agreements are negotiated and enacted, marking the beginning of the Joker Era. At this point in time, however, human civilization reaches its pinnacle and begins its descent. The Joker Galaxy enters an era of senescence and decline. A civilization that once advanced into the outer reaches of the universe, experimented with speeds exceeding light, and sought existence beyond the three dimensions is slowing down. The human race is now in a process of reverse evolution. From this point on there will be no sign of significant historical change, even in millennial terms.

JC 0980 Birth of the mortar headd, a battle machine modeled after the human anatomy and designed in the artistic style of science and engineering.

JC 2020 In the Kingdom of Grees on eastern Delta Belun, the second planet in the Eastern Solar System, the albino Amaterasu Dis Grand Grees Eydas IV is born and destined to become the kingdom's 84th monarch.

JC 2026 Scientific genius Uranuium Balance publishes his research on organic humanoid computer systems.

JC 2040 Emperor Amaterasu uses his exquisite beauty and charm along with his superior intellect to gain unwavering support from the people of Delta Belun's eastern bloc of countries.

JC 2087 Amaterasu and Lira are married. Lira will die childless at the young age of 130, equivalent to 25 years of age in earth-aging time. On the average, humans of the Joker Galaxy live to the age of around 300.

JC 2135 Amaterasu makes improvements in the ezlazer external combustion engine used throughout the Galaxy to generate heavy energy.

JC 2200 The beginning of a century of frequent international disputes and military aggression, promoted in part by the mortar headd's ability to minimize casualties and destruction of property in the process of territorial expansion.

JC 2310 A data processor greatly improving the control of mortar headds is developed by the mad scientist Lithium Balance. It's called the "fatima," an artificial life form physiologically identical to human beings.

JC 2324 Amaterasu is enthroned as the ruler of Grees at the age of 304. Over a thirty-year period he has contributed much to the cause of international peace among the countries of Delta Belun.

JC 2397 Despite his 377 years, Amaterasu has remarkably not aged significantly since reaching adulthood.

JC 2400- Amaterasu's Eastern Solar System and the Northern Solar System, which is ruled by large and powerful countries, attain a state of relatively peaceful coexistence, while the smaller countries scattered throughout the Southern and Western Solar Systems remain in political turmoil. It's a time of mass production of both mortar headds and fatimas.

JC 2629 Amaterasu makes the acquaintance of the scientific genius Chrome Ballanche.

JC 2810 Amaterasu spends ten years recruiting a corps of superior headdliners to act as his imperial guard and names them the Mirage Knights.

JC 2813 Amaterasu's imperial guards are organized into an order of knights known as the First Eastern Mirage Corps, which is given command of the all the imperial armed forces, and charged with employing their mortar headds in quelling international military incidents.

JC 2875 Amaterasu unifies the ten eastern countries surrounding the Kingdom of Grees.
Similarly, in the Southern Solar System, Colus II, ruler of the super power on the planet Juno, forms the kingdoms on his borders into the Colus Dynasty.
Colus III is born.

JC 2878 Amaterasu is appointed planetary president of Delta Belun.

JC 2899 Amaterasu unifies Delta Belun into an organization called Amaterasu Kingdom Demesnes (hereafter AKD). The report of this action is greeted with surprise and apprehension throughout the Galaxy.
Dr. Ballanche completes the AKD flagship battle cruiser Bel Ureal.

JC 2900- A scarcity of natural resources in the Galaxy reaches critical proportion, and some synthetic materials that have existed for thousands of years begin to transform or deteriorate.
Kallamity Godarce, the second planet in the Northern Solar System, begins to transform under the influence of its own planetary reclamation activities.
Amaterasu is 880 years old.

JC 2955 Completion of Amaterasu's airborne palace, the Floating Temple, an island 2.5 kilometers across hovering 3000 meters in the atmosphere above the planet.

JC 2987 One of the Galaxy's most authoritative scientists, Dr. Ballanche, decides that a fatima debut will not be held for Atropos, one of his "three fates of destiny," and allows her to escape.

JC 2988 Dr. Ballanche's final two fatimas, Lachesis and Clotho, come of age. Amaterasu acquires Lachesis, while Clotho is taken into the care of Juno's King Colus III.

JC 2989 Three leading edge mortar headds, called LED Mirages, join the forces of the Colus Dynasty against neighboring aggressor, Hagooda. MH meister Ladios Sopp is entrusted with the jeweled sword of the Colus Royal Family, and the royal family's MH Juncheon is sealed shut with Clotho inside.

JC 2992- Atropos begins 350 years of seclusion with an infant LED Dragon.

JC 2994 Magdal and Depre are born in the Republic of Hathuha in the Western Solar System.

JC 3007 The LED Mirage fleet and Amaterasu's Knight of Gold are exhibited before the Galaxy. Second phase of the Mirage Knights.

JC 3009 Completion of the heavy MH Jagd Mirage, known as the "monster of the Mirage Knights" due to its dual buster canon design.

JC 3010 The "Majestic Stand" begins, and the Galaxy is thrown into greater political turbulence than it has ever experienced.

JC 3079 Princess Magdal is crowned ruler of the Holy Led Atoll Empire.

JC 3159 Amaterasu suddenly launches a military attack on the Tron Republic of the neighboring planet of Addler.

JC 3162 Addler is incorporated into the AKD and becomes Amaterasu's base of military operations, commanding a huge galactic expeditionary force.

JC 3180 Amaterasu begins construction of the Galaxy's largest space vessel: The Wil.

JC 3185 Construction of The Wil is completed, and enthusiasm is heightened among the people over galactic unification.
Amaterasu is 1165 years old.

JC 3199 Amaterasu launches an invasion of Both in the Western Solar System. Many of the planet's residents welcome the invasion as the arrival of political stability to a chaotic situation that has continued since the beginning of the Majestic Stand, so Both is quickly incorporated into the AKD. However, the region of Kastenpo on the continent of Gnann for some reason is able to retain its former status as a free and autonomous district, and only the Holy Led Atoll Empire is granted sovereignty.

JC 3225 The moving solar system of Stant with a 1500 year orbit approaches the Joker Galaxy, and it is predicted that Stant will increase the instability of Kallamity already caused by mineral resource reclamation.

*Joker and Earth years are not synchronized because time progresses faster in the Joker Galaxy.

The Five Star Stories

●マッキントッシュオペレーション

大日本アート株式会社

DP第3部1課 井上裕一
MAC出力及び面付 山田和博
草間浩二
赤塚俊
検査 高橋登
伊井正治
東光紀
恩田直美
伊藤雅章
松本健一
上村智彦

●色校正

大日本トータルプロセス市谷

第1部4課 小松崎芳雄　葉草徹
今井豊　深山政男
大野桂一　船越茂光
岡本卓弥　山田雅
佐藤光則　山崎佳治
須之内克治　吉田幸生
田中正晴　小林英司
田中利幸　高野郁也
西原一成　山田文博
練木一俊

●生産管理

大日本印刷株式会社

生産PD課 小川一寿　プリンティングディレクター

●刷版・印刷

大日本オフセット株式会社

生産管理本部 黒井彰
白岡工場 榎原寛之
白岡工場／製造管理課 山下強
白岡工場／刷版課 渡辺等
白岡工場／印刷課 猪勝伴
鷲頭平
鈴木善明
佐藤竹安
浅野命
相田栄一
前田豊

●製本

大日本製本株式会社

生産管理本部 藤田亘
中村孝文
富岡武夫
酒井祐一
廣田真弓
強矢知子
折加工 織原務
表紙加工 永井宏司
丁合 佐藤達也
綴じ 高杉安司朗
ハードカバー 小島英夫
ソフトカバー 小笠原博幸
検品仕上げ 工藤国美
シュリンク加工 小板橋保

●営業

大日本印刷株式会社

トイズプレス担当部署 新家義晴
石原明子
福田健一

SMOKE WALLS Staff Credits

●企画
株式会社エディット
企画　永野護
製作　佐藤良悦

●編集
株式会社トイズプレス
編集　永野護
編集／本文レイアウト　佐藤良悦
編集制作　篠原弦子
編集アシスタント　能登春子
浅田真理子
佐藤美千代

●リスマチック&デジタルセル彩色
株式会社プロダクション・アイジー
マネージメント　伊吹眞
色彩設定　戸部弥生
仕上げ　戸部弥生
2Dワークス　中山亜希子

●DTPオペレーション
株式会社トイズプレス
佐藤良悦
篠原弦子
能登春子
浅田真理子

●デジタル色分解／イラスト・本文
永野護

●スペシャルサンクス
文字校正　望月良夫
アートワークスーパーバイザー　朝倉哲也

サンクス　川村万梨阿
いのまたむつみ
橋本まさえ
渡邊隆史
矢野健二
白石順人
榎本郁子
岡田麗弥
鎌野久美
松波真紀子
藤島知恵
岡田華

●スキャンニングオペレーション
大日本トータルプロセス市谷
第3部2課　片岡信正
高木明
増田滋

大日本ユニプロセス
渡部義広
日比耕治
中村聡之

●フォトショップパスオペレーション
大日本アート株式会社
DP第3部1課　水上貴由
小沼裕介
逸見信一
DP第3部1課DP2係　高橋未央子
佐藤春男

CHARACTERS XI

SMOKE WALLS

MAMORU NAGANO

2003

著者

永野護

発行人

佐藤良悦

発行

2003年5月1日（第1刷）

定価

5,000円（消費税を含む）

企画

株式会社エディット

発行所

株式会社トイズプレス

東京都江東区越中島1-3-12-1003　郵便番号135-0044

販売元

株式会社パーセル

東京都江東区越中島1-3-12-905　郵便番号135-0044

郵便振替　**口座番号：**00100-7-176061　**口座名：**トイズパーセル

本書の著作権は株式会社トイズプレスが管理、所有する。
本書の全部ないし一部を書面による許諾なしに、
いかなる形においても複製、転載、上映、上演、及び
情報検索システムへの組み込みの一切を禁止する。

Copyright © MMIII TOYSPRESS INC. All rights reserved.

No part of this book may be reproduced or utilized in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage and retrieval system, without permission in writing from the publisher. Inquiries should be addressed to :

TOYSPRESS, Inc.
#1003 1-3-12 Etchujima Koto-ku Tokyo Japan 135-0044
Fax:+81-3-3643-9699 E-mail : info@toyspress.co.jp

First Published MMIII in JAPAN by TOYSPRESS,INC. Tokyo.
Printed in JAPAN
ITEM NO.CHS-515
ISBN4-88775-001-1 C0079

www.toyspress.co.jp

XII

Copyright ©2003 TOYSPRESS,INC. All rights reserved. Printed in JAPAN.

ISBN4-88775-001-3 C0079